!! za darmo !!!

DYSKIETKA
+3MB PROGRAMÓW

INDEX 331937
ISSN 1232-938X

PC SHAREWARE

PIERWSZY W POLSCE MIESIĘCZNIK POŚWIĘCONY PROGRAMOM SHAREWARE I PD

cena 5zł 50gr (55000 zł)

Nr 3/95
WRZESIEŃ

W numerze:

tu powinna być dyskietka 3.5" z programami oznaczonymi wewnątrz numeru znaczkiem "program z okładki" • tu powinna być dyskietka 3.5" z programami oznaczonymi wewnątrz numeru znaczkiem "program z okłacki" • tu powinna być dyskietka 3.5" z programami oznaczonymi wewnątrz numeru znaczkiem "program z okładki" • tu powinna być dyskietka 3.5" z programami oznaczonymi wewnątrz numeru znaczkiem "program z okładki"

SPIS TREŚCI

Mamy już wrzesień, a co za tym idzie - wakacje i urlopy za nami. Czas przystąpić do nauki, pracy, a przede wszystkim - do lektury najnowszego numeru naszego pisma. Znalazły się w nim, jak zwykle, najciekawsze programy narzędziowe oraz gry. Gorąco namawiam do lektury pierwszej części tekstu dotyczącego rewelacyjnego programu graficznego Paint Shop Pro 3.0. Programu, niestety, nie udało się zmieścić na naszej dyskietce, lecz jeżeli pragną go Państwo zamowić, proszę powiadomić, listownie lub telefonicznie, redakcję. Zapewniam, że z tym programem naprawdę warto się zaznajomić! W poprzednim numerze informowałem o kilku pomysłach, które pragniemy wprowadzić w życie. I tak, pojawia się kącik dla wszystkich fanów i użytkowników sieci komputerowych - wszak sieci to przyszłość. Do lektury artykułu o najbardziej znanej z nich, Internecie, zachęcam wszystkich, niezależnie od stopnia „sieciowego" zaawansowania.

Redakacja otrzymuje coraz więcej listów od czytelników - zarówno z kraju, jak i z zagranicy. Za wszystkie dziękujemy - zapewniam, że każdy jest uważnie czytany. Oprócz listów, przybywa też programów shareware pisanych przez rodzimych autorów. I - co szczególnie cieszy - programy owe są coraz ciekawsze i nie ustępują w niczym tym powstałym za granicą. Tak trzymać!

Przyjemnej lektury i ... do zobaczenia za miesiąc

Jerzy Kucharz

UWAGA! NOWOŚĆ!

ABY UŁATWIĆ CI, DROGI CZYTELNIKU, ODSZUKANIE ARTYKUŁÓW DOTYCZĄCYCH PROGRAMÓW ZAMIESZCZONYCH NA DYSKIETCE WPROWADZAMY W SPISIE TREŚCI ZNACZEK

PC SHAREWARE

WYDAWCA : **SILVER SHARK** ul. Tęczowa 25 tel./fax 37 071 wew.38, 53-602 Wrocław

DRUK : Prasowe Zakłady Graficzne, ul. Piotra Skargi 3/5, Wrocław

Wszystkie programy opisywane w PC Shareware można zamówić w redakcji telefonicznie lub listownie.
Koszt jednej dyskietki 3.5'HD: 2.70 zł (27 000 starych złotych) + koszta przesyłki - dla prenumeratorów,
3.70 zł (37 000 starych złotych) + koszta przesyłki - dla osób nie posiadających prenumeraty.

alkoMAT

Pewnego razu odwiedził mnie kolega. Wypiliśmy po piwku, pogadaliśmy. Zanim się obejrzeliśmy zrobiło się późno – pora wracać do domu. Niby nie ma problemu, kolega przejechał autem, no ale to piwko! Właściwie było tylko jedno, no może dwa, ale czy niebiescy wykażą zrozumienie? Każą dmuchać w balonik, a ten zdrajca gotów się zaczerwienić i mandat gotowy. I co teraz zrobić? Zaryzykować jazdę, może się uda – przecież nie było tego piwka tak dużo? A może wracać do domu pieszo, chociaż odciski bolą. W Niemczech ludzie muszą borykać się z podobnymi problemami (w końcu jest to kraj o najwyższym spożyciu piwa na świecie), a ich wrodzona dyscyplina i zorganizowanie nie znoszą niepewności. Dlatego Mathias Weiss zajął się problemem komputerowego mierzenia poziomu alkoholu we krwi, co zaowocowało powstaniem programu Alkomat.

Obsługa programu jest dziecinnie prosta. Należy podać ciężar ciała, czas, jaki upłynął od chwili spożycia dawki alkoholu, płeć oraz, przede wszystkim, ilość wchłoniętych trunków. Niestety do wyboru mamy tylko ograniczoną ilość napojów. Autor programu uwzględnił: piwo, wino (w klasycznej formie), wino jabłkowe (po polsku jabol), szampan, porto, sherry, likier, żytniówkę, koniak, whisky. Otrzymawszy wyżej wymienione dane, program wylicza stężenie alkoholu we krwi (w promilach) oraz ilość czystego spirytusu (w gramach). Podaje także krótki opis objawów charakterystycznych dla danego stopnia upojenia. Na przykład, po przyznaniu się do wypicia zawartości trzynastu małych butelek piwa dowiedziałem się, że mogę mieć zaburzenia świadomości, zwiotczenie mięśni, nudności, wymioty, trudności z oddychaniem i inne nieprzyjemne objawy. Ogólnie stan mój jest bardzo ciężki i wymaga niezwłocznej konsultacji lekarskiej.

Wizualnie Alkomat 2.0 prezentuje się dobrze. Klawisze opcji są dobrze rozmieszczone i łatwe w użyciu.

Wszystko jest dobrze opisane (niestety w języku niemieckim). Kolory dobrano umiejętnie – w odróżnieniu od niektórych produktów przywodzących na myśl niezapomniany cud radzieckiej techniki – telewizor Rubin.

Z menu możemy wybrać:

– wyświetlanie informacji o programie,

– instrukcję obsługi (bardzo okrojoną w wersji niezarejestrowanej),

– wyczyszczenie wszystkich pól danych w celu wprowadzenia nowych informacji,

– wyjście z programu.



Wersja shareware nie daje nam pełnej gamy opcji. Po zarejestrowaniu otrzymujemy dodatkowo możliwość ponownego sprawdzenia wyników oraz uwzględnienia napojów nie wymienionych w spisie. Dodatkową premią za rejestrację jest rozbudowany tekst pomocy.

Alkomat w domu warto mieć, choćby dlatego, że nikt chyba jeszcze czegoś takiego nie napisał. Z niecierpliwością oczekuję powstania podobnego programu uwzględniającego polskie realia (powszechnie wiadomo, że do Polaków nie odnoszą się żadne światowe normy w tej dziedzinie). Wszystkim czytelnikom życzę szerokiej drogi - mimo wszystko bądźcie ostrożni.

Jan Jankowski

ALKOMAT 2.0

Getränk: Menge: Getränk: Menge:

Bier 0,30 l — Portwein 0,10 l

Bier 0,33 l — Sherry 0,10 l

Bier 0,50 l — Likör (20%) 0,02 l

Apfelwein 0,25 l — Korn (32%) 0,02 l

Wein rot/weiß 0,25 l — Cognac (38%) 0,02 l

Sekt 0,10 l — Whisky (43%) 0,02 l — 5

Spezialgetränk: Alk. in %Vol. Menge in ml

Angaben: Körpergewicht in kg 72; Zeitraum in Stunden 2; Mann Frau

OK NEU INFO HILFE ENDE

Promille: 0,51 Alkohol in ml: 13,75

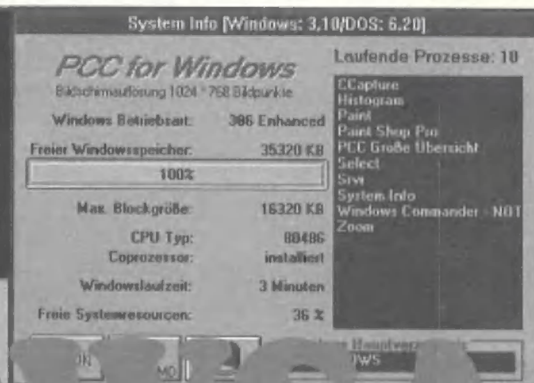
Wohlige Enthemmung

Wärmegefühl, Fröhlichkeit, Zwangslosigkeit, Rededrang, gesteigertes Selbstwertgefühl, sowie Verlangsamung der Reaktion und Bewegungsabläufe.

Autofahrer aufgepasst!

Alkomat 2.0	
Środowisko:	Windows
Autor:	Matthias Weiß
Zalecenia konfiguracji:	brak
Opłata rejestracyjna:	14.80 DM
Numer dysku:	4/1

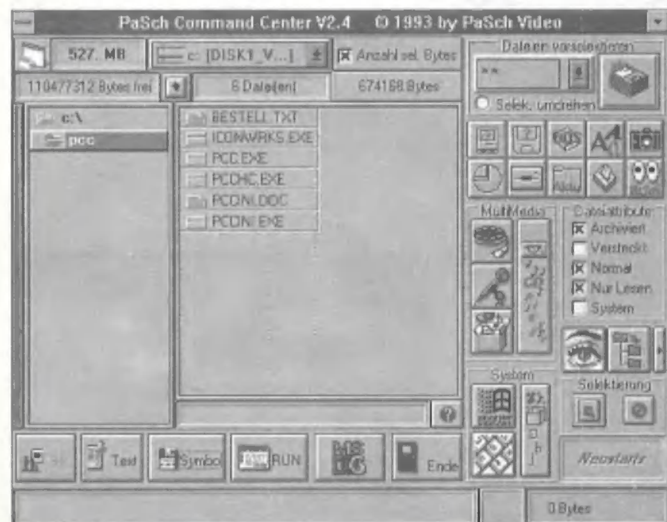
nowa twarz WINDOWSA



Niewiele chyba czasu upłynęło od momentu pojawienia się na rynku Nortona Commander'a do chwili, kiedy stał się on wzorem idealnego programu narzędziowego. Nie ma w tej chwili chyba osoby, która, używając komputera do czegokolwiek, nie korzysta z pomocy tego właśnie programu. Przyczyn jego popularności szukać trzeba przede wszystkim w sposobie, w jaki oferuje użytkownikowi obsługę systemu operacyjnego - DOS-a. Właściwie wszystko, co potrzebne, jest dostępne w każdej chwili, bez konieczności pamiętania nazw komend, programów i ich lokalizacji etc. Stanowi więc przyjazny dla użytkownika interfejs tekstowego, nieprzyjaznego DOS-a.

Z chwilą wejścia na rynek systemu Windows pojawiło się kilka programów symulujących pracę Norton Commander'a w tym nowym, graficznym środowisku. Mniej lub bardziej udane próby znane są naszym czytelnikom (WinCommander). Przed twórcami Windows'owej wersji Nortona pojawił się jednak dylemat: stworzyć idealną kopię pracującą jedynie w nowym środowisku czy też napisać program oparty na tej samej co pierwowzór idei - interfejsu systemu operacyjnego. Prezentowany PaSch Control Center jest realizacją tego drugiego podejścia - prezentuje nową twarz Windows'a.

Podobnie jak Norton Commander, PaSch jest nakładką (jeżeli w przypadku Windows można mówić o nakładkach) na system operacyjny. Jednak różnica złożoności systemów sprawia, że PaSch traci w stosunku do Nortona Commander'a jedną podstawową cechę - nie jest tak prosty i naturalny w obsłudze. Po uruchomieniu użytkownik widzi okno zawierające ogromną ilość klawiszy, list, przycisków itd., przeznaczenie których, przynajmniej na początku, absolutnie nie jest jasne. Dodatkowo, niektóre z elementów okna powodują zmianę kształtu przesuwanego ponad nimi kursora myszy. Zmiana taka oznacza, iż posiadają dodatkowe funkcje, uaktywniane kliknięciem prawego klawisza. Na dodatek razem z programem instalowane są nowe narzędzia: CD-player, edytor ikon, edytor tekstu i inne, uruchamiane z głównego panelu. Ogólnie - ilość oferowanych bezpośrednio możliwości jest tak ogromna, że powoduje niemały zamęt w głowie nawet dosyć doświadczonego użytkownika komputera. Testowana była niemiecka wersja językowa programu (czy są jakieś inne?) co, przynajmniej mnie, znacznie utrudniało bezbolesne „zaprzyjaźnienie" się z nim.



Tyle ogólnie na temat pierwszego wrażenia. Teraz konkrety i wnioski z pracy z programem.

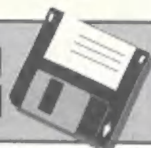
Przede wszystkim - co on właściwie może? Szczegółowa odpowiedź na to pytanie nie jest prosta, a już na pewno nie krótka, bo lista możliwości jest spora. Począwszy od zwykłego przeglądania zawartości dysków, operacji na plikach i katalogach, a na odsłuchiwaniu płyt kompaktowych skończywszy. Gdzieś „pomiędzy" jest konfiguracja poszczególnych elementów Windows, uruchamianie innych aplikacji czy programów DOS-owych, oglądanie zawartości plików (oczywiście z rozróżnieniem ich typu, także spakowanych), zrzut całości albo części ekranu do pliku lub Clipboardu, czy w końcu szybki restart Windows.

No właśnie - to wszystko można zrobić naciskając w odpowiedniej kolejności odpowiednie klawisze jednego właściwie okienka. Ale tego wszystkiego trzeba się najpierw nauczyć, do wszystkiego przyzwyczaić, a dopiero później czerpać z takiej „centralizacji sterowania" korzyści. Tyle tylko, że ta nauka nie jest prosta. To chyba przyzwyczajenia z pracy z innymi tego typu programami powodują, że ani ja, ani żaden z moich znajomych, którym pokazałem ten program nie zdecydował się korzystać z niego na co dzień. Metody wykonywania poszczególnych operacji odbiegają znacznie od tych, jakie stosowane są czy to w Nortonie, czy windowsowym Managerze Plików.

Można oczywiście powiedzieć, że ta krytyka to tylko skutek złych przyzwycza-

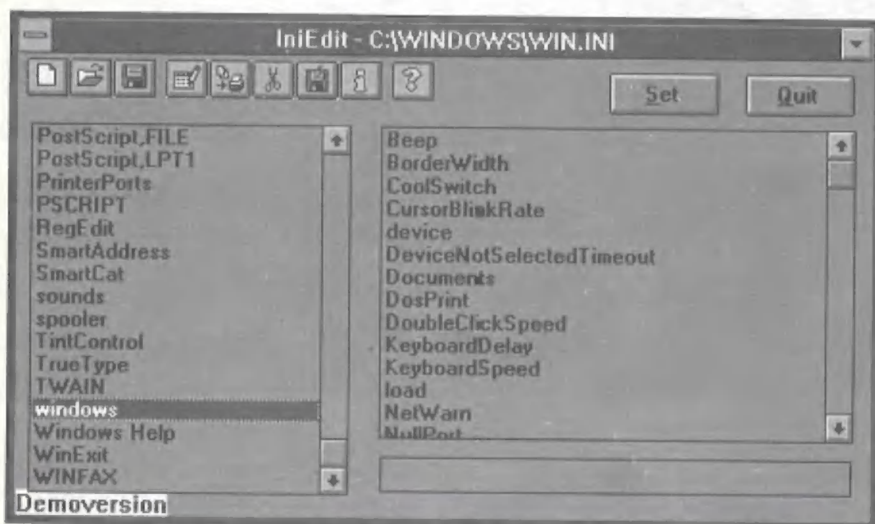
dokończenie na stronie 7

PROGRAM Z OKŁADKI



INI jak na dłoni

System operacyjny Windows oferuje efektowny, wygodny w obsłudze i bardzo przejrzysty graficzny interfejs użytkownika. Praca w okienkach z mnóstwem kolorowych ikon, bez konieczności żmudnego stukania w klawisze jest tym, co miłośnicy Windows cenią sobie najbardziej. Nie ma jednak róży bez kolców, a tym bardziej systemu operacyjnego bez mankamentów. Prawdopodobnie jednym z nich jest w tym wypadku współpraca z plikami tekstowymi. Oczywiście, istnieją wspaniałe okienkowe edytory, bardzo rozbudowane narzędzia do tworzenia wyrafinowanych dokumentów. Wystarczy wspomnieć Worda czy Amipro. Nie zawsze jednak ma sens wytaczanie armaty o tak dużym kalibrze, jak wyżej wzmiankowane kolumbryny, na tak niewielkiego komara, jakim są krótkie pliki zapisane w formacie ASCII. Z takimi plikami możemy się zetknąć w Windows na każdym kroku. Większość aplikacji tworzy własne pliki z rozszerzeniem *.ini, w których zapisane są bieżące ustawienia oraz informacje o otoczeniu sprzętowym i programowym. Czasem, podczas pracy z jakimś programem lub bezpośrednio z systemem Windows (ten ostatni zawiera całą plejadę plików *.ini), występuje konieczność sprawdzenia zawartości lub wprowadzenia zmian do któregoś ze zbiorów inicjalizujących. W takiej sytuacji mamy do wyboru skorzystanie z dużego edytora tekstów, wyjście do Nortona, który oferuje niezastąpiony klawisz F4 albo uruchomienie programu przeznaczonego specjalnie do tego typu działań. Dotychczas zetknąłem się z dwoma takimi aplikacjami. Pierwszą z nich jest SysEdit dołączony standardowo do systemu Windows, drugą - dający znacznie większe możliwości shareware'owy programik Iniedit.



Informacje o krojach czcionek dostępnych w aplikacjach Windows zawarte są w pliku win.ini. Załóżmy, że chcemy usunąć jakąś zainstalowaną czcionkę. Nic prostszego. Uruchamiamy Iniedit. Ukazuje się okno *öffnen* (otwieranie), w którym wybieramy zbiór do otwarcia. Możemy zdecydować, czy będziemy poszukiwać plików z rozszerzeniem *.ini, wszystkich plików, czy też jednego spośród win.ini, system.ini, control.ini. Załóżmy, że znaleźliśmy zbiór win.ini i potwierdziliśmy wybór klikając myszką na klawiszu OK. Teraz widzimy przed sobą główne okno programu: u góry pasek tytułowy z nazwą otwartego zbioru inicjalizującego, poniżej dziewięć ikon funkcyjnych oraz klawisze *Set* (służący do zapamiętywania zmian) i *Quit* (nie wymaga komentarza). Lewą część okna stanowi lista sekcji, na jakie podzielony jest nasz pacjent, zaś prawa to elementy zawarte w poszczególnych sekcjach. U dołu znajduje się pasek edycyjny, gdzie wyświetlane są aktualne wartości zmiennych (możliwe jest zmienianie tych wartości). Informacje o czcionkach umieszczone są w sekcji *Fonts*. Po jej wybraniu w prawym oknie ukażą się nazwy czcionek, zaś w pasku edycyjnym nazwy plików im odpowiadających. Do usuwania zmiennych - lub całych sekcji - służy ikonka z wyobrażeniem nożyczek. Kolejne osiem ikonek odpowiada opcjom: tworzenia nowego zbioru *ini*, otworzenia kolejnego, już istniejącego, zbioru *ini*, zapisania bieżącego zbioru pod inną nazwą, dodania nowej sekcji ze zmiennymi i ich wartościami, wydruku zawartości bieżącego pliku, skasowania całego pliku, informacji o autorze, wczytania pliku pomocy. Sądzę, że zbiór wymienionych opcji jest wystarczający.

Jak widać, otrzymaliśmy wygodne w obsłudze, funkcjonalne narzędzie przeznaczone do ściśle określonych zadań. Warto je mieć w zasięgu ręki.

(jęk)

Iniedit 1.0

Środowisko: Windows
Autor: Sascha Herpers
Zalecenia konfiguracji: brak
Opłata rejestracyjna: 15 DM + 5 DM porto
Numer dysku: 4/3

W czasie, gdy posiadanie komputera nie jest już niczym niezwykłym, coraz większą popularność zdobywają sobie sieci komputerowe. Gdy 10 lat temu posiadanie w domu komputera uważane było za objaw zamożności, dziś komputer stał się narzędziem pracy i przeszedł taką samą drogę ewolucji, jak kiedyś kalkulator. To samo wcześniej lub później stanie się ze światową siecią komputerową, jaką jest Internet.

POWSTANIE INTERNETU

Początkowo komputer, jak sama nazwa wskazuje (*compute* - obliczać), służył do przeprowadzania szybkich obliczeń, które człowiekowi zajmowały wielokrotnie więcej czasu i (cóż za paradoks) nigdy się nie myliły. Z tą właśnie myślą Charles Babagge w XVIII wieku opracował plan maszyny liczącej, która miała mu posłużyć do stworzenia nowych tablic matematycznych, aby zastąpić te istniejące tworzone ręcznie i rojące się od błędów. Gdy ilość komputerów zaczęła gwałtownie rosnąć, zmieniały się również potrzeby człowieka. Istotną sprawą stała się wymiana danych pomiędzy poszczególnymi komputerami z szybkością zbliżoną do szybkości pracy samego komputera. Wymiana taśm czy dysków magnetycznych nie spełniała tego zadania.

Pomysł stworzenia niezawodnej sieci zrodził się w Stanach Zjednoczonych. Dotychczasowe próby łączenia komputerów ze sobą miały raczej pionierski charakter. W takiej sieci mogły pracować tylko komputery jednego typu, a sieć działała poprawnie wówczas, gdy pracowały wszystkie komputery w nią włączone. Taka sieć nie mogła mieć większego znaczenia, a tym bardziej nie mogła znaleźć zastosowania w systemie obrcnnym, gdzie była najbardziej potrzebna.

Ogólne założenia takiej sieci przedstawiały się następująco:

- sieć powinna działać bez względu na to, ile i jakiego typu w nią włączone komputery w danej chwili pracują;
- powinna umożliwiać przesyłanie danych pomiędzy komputerami różnych typów, mających dowolną konfigurację sprzętową;
- uszkodzenie pewnych fragmentów sieci nie może wpływać na działanie jej pozostałych części, a sieć sama powinna wybierać najlepszą drogę dla informacji przez nią przesyłanych. Jeżeli fragment sieci jest uszkodzony, informacja automatycznie powinna zostać wysłana inną drogą.

Początkowe zastosowanie takiej sieci miało charakter typowo wojskowy, lecz bardzo szybko znalazła się ona również w ośrodkach akademickich. Pod koniec lat 70-tych sieć była już tak duża, że koniecznością stało się opracowanie jakiegoś standardu transmisji danych. W ten sposób opracowany został protokół komunikacyjny TCP/IP. Około roku 1980 powstały kolejne niezależne sieci Usenet i BITNET oraz wiele innych małych sieci komercyjnych. Chęć wymiany danych pomiędzy poszczególnymi sieciami spowodowała połączenie ich ze sobą i właśnie wszystkie te sieci, które dziś funkcjonują i kontaktują się ze sobą, nazywany internetem lub Metainternetem.

BUDOWA INTERNETU

Pomysłowi, że Internet ma łączyć ze sobą sieci, a nie być siecią, zawdzięczamy jego szybki rozwój. Każda lokalna sieć komputerowa może mieć dostęp do Internetu, jeżeli chociaż jeden komputer tej sieci ma do niej dostęp. Podstawę Internetu stanowi kilkadziesiąt komputerów połączonych ze sobą za pomocą bardzo szybkich łączy. Stanowią one główną nić sieci (*backbone*). Wszystkie komputery, które są dołączone do backbone bezpośrednio lub za pomocą innych komputerów mogą korzystać z usług, jakie oferuje Internet.

CO DAJE NAM INTERNET

Właściwie wszystko, co człowiek może sobie wymyślić, a jeśli w tej chwili tego nie ma, to jest to tylko kwestią czasu. Internet jest bardzo chłonny na nowe pomysły. Za pomocą Internetu dostępne są:

- poczta elektroniczna,
- grupy dyskusyjne i serwery News,
- serwery FTP,
- serwery WWW.

INTERNET

POCZTA ELEKTRONICZNA

(*electronic mail* - w skrócie e-mail) funkcjonuje identycznie, jak zwykła poczta. Każdy komputer w sieci ma swój unikalny numer, a więc do każdego komputera można z dowolnego miejsca przesłać informację. Dostęp do Internetu poszczególni użytkownicy mogą otrzymać poprzez założenie konta na jednej z lokalnych sieci komputerowych. Konto takie ma swoją nazwę, które jednocześnie identyfikuje użytkownika będącego jego właścicielem oraz chronione jest hasłem znanym tylko jemu. Każdemu użytkownikowi w sieci możemy wysłać list jeżeli tylko znamy jego adres. W ten sposób możemy utrzymywać kontakt z osobami, które znajdują się na innym kontynencie, a list do nich dociera błyskawicznie. Wiele osób, firm i organizacji oprócz adresu czy numeru telefonu w oficjalnej korespondencji podaje również swój e-mail. Zapewne nie raz w opisie programów sharewarowych obok adresu autora programu można spotkać napis w postaci qqqq www.eee.rrr.ttt. To właśnie adres. Jeżeli masz lub będziesz miał dostęp do Internetu, na ten adres możesz wysłać odpowiedź. Część przed znakiem " " jest nazwą konta danego użytkownika założonego na komputerze, którego nazwa jest podana za tym znakiem. Komputer odpowiedzialny za dys-

trybucję poczty zamieni nazwę na odpowiedni numer i wyśle naszą przesyłkę w świat.

GRUPY DYSKUSYJNE I SERWERY NEWS

to dwie połączone ze sobą usługi. Jeżeli interesuje Cię dany temat i chciałbyś się podzielić swoimi informacjami z innymi, to możesz to zrobić na dwa sposoby: zapisać się na jedną z list dyskusyjnych lub wysłać swoją wiadomość do sieci News.

Listy dyskusyjne to grupy osób o wspólnych zainteresowaniach. Listy dyskusyjne mają w sieci swój adres pocztowy (e-mail), tak samo jak pojedynczy użytkownicy. Z tą tylko różnicą, że każdy list wysłany na ten adres jest od razu rozsyłany do wszystkich użytkowników, którzy na taką listę są wpisani. W ten sposób członkowie listy wymieniają pomiędzy sobą informacje. News to elektroniczna tablica ogłoszeń. Gromadzeniem informacji na newsach zajmują się specjalne komputery do tego celu przeznaczone. Informacje zgromadzone na takiej tablicy możesz przeczytać za pomocą specjalnych programów do tego służących. Za ich pomocą możesz także wysłać własną informację. Różnica pomiędzy grupami dyskusyjnymi a newsami (również często nazywanych grupami lub listami dyskusyjnymi) jest taka, że informację na newsach musisz przeczytać sam i nie dociera ona do twojej indywidualnej skrzynki pocztowej. Możesz też czytać tylko takie informacje, które szczególnie Cię interesują. Natomiast w przypadku grup dyskusyjnych przychodzą do Ciebie wszystkie listy wysyłane na adres danej grupy, a Ty sam musisz dokonać wyboru, które z nich chcesz przeczytać. Przeważnie popularne grupy dyskusyjne wymieniają informacje pomiędzy newsami i odwrotnie, więc informacje w obydwu tych miejscach są takie same. Zapisanie się do aktywnych grup dyskusyjnych to kilkadziesiąt do kilkuset listów dziennie. Ogółem wszystkich grup dyskusyjnych jest kilka tysięcy, z czego grup polskich, dostępnych na całym świecie, jest około dwudziestu. Zajmują się one grami, programowaniem, religią, polityką, kulturą, turystyką i wieloma innymi sprawami.

SERWERY FTP

to wyspecjalizowane komputery, które zadaniem jest gromadzenie i udostępnianie zbiorów komputerowych. FTP to skrót angielskiej nazwy (*file transfer protocol* czyli protokół transmisji zbiorów). Na potężnych dyskach o pojemnościach liczonych w gigabajtach gromadzone są wszystkie programy warte zachowania. Dostęp do większości takich serwerów nie jest chroniony hasłem i można dowolnie korzystać z ich zawartości. Wiele dużych firm komputerowych posiada własne serwery ftp i umieszcza na nich swoje nowości lub dodatki do swoich wyrobów komercyjnych. Na serwerze firmy Microsoft można znaleźć nowe drivery do kart muzycznych i graficznych pracujących w środowisku Windows lub programy, których nowe lub poprawione wersje firma rozdaje za darmo. Usługa ftp jest źródłem wielu cennych programów sharewarowych, które gdzie indziej trudno znaleźć.

SERWERY WWW

to wynalazek ostatnich kilku lat. Ponieważ tak ftp, jak i news, nastawione były na dostęp do informacji, a nie na ich prezentację, w związku z rozwojem komputerów i popularnością multimediów kolejny standard przekazywania danych stał się olbrzymim sukcesem. *World Wide Web* łączy w sobie możliwość przekazywania tekstu i grafiki. Opracowany został w tym celu odpowiedni język opisu strony *(html)*. Dane przesyłane do twojego komputera są odpowiednio obrabiane za pomocą specjalnych programów *(Netscape* czy *Mosaic)* i wyświetlane na ekranie monitora w postaci grafiki. Na komputerach PC programy te pracują w środowisku Windows i dają możliwość połączenia tekstu, grafiki oraz standardów Windows, takich jak przyciski, możliwość skalowania i przewijania okna. Nie to jednak jest najistotniejszą cechą WWW. Pisząc własny dokument w standardzie *html* możesz w nim umieścić odnośniki do innych, znanych Ci, dokumentów w tym standardzie. Na przykład pisząc zdanie "Tutaj znajdziesz więcej informacji na ten temat", możesz pod słowem "tutaj" podpiąć adres zbioru, który zawiera bardziej szczegółowe informacje na dany temat. Słowo takie będzie w tekście wyróżnione, a kliknięcie na nim myszką spowoduje automatyczne wczytanie tego dokumentu. Dokument ten może oczywiście zawierać odnośniki do innych dokumentów i w ten sposób tworzy się olbrzymia pajęcza sieć rozpięta po całym świecie. Zaczynając czytanie jednego dokumentu, możemy nieświadomie przejrzeć zawartość kilkunastu komputerów położonych w różnych częściach globu, od Stanów Zjednoczonych zaczynając, a w Australii kończąc. Serwery WWW dają także możliwość połączenia się z serwerami News oraz ftp, łącząc w ten sposób wszystkie informacje razem. W opracowaniu jest nowy standard umożliwiający przesyłanie obrazów ruchomych wirtualnej rzeczywistości (virtual reality), ale to już odrębny temat.

CO MOŻNA ZNALEŹĆ W INTERNECIE

W Internecie umieszczane są informacje i usługi różnego rodzaju. Można za pomocą newsów rozstrzygać własne problemy lub poczytać czasopisma, które wydawane są albo tylko w formie komputerowej, albo nie tylko (np. Gazeta Wyborcza). Można porozmawiać bezpośrednio z inną osobą za pomocą IRC. Można odnaleźć adres innej osoby za pomocą bazy X.500, w której gromadzone są informacje o osobach z całego świata (możliwe jest umieszczenie tam własnego adresu). Można znaleźć rozkład lotów samolotów w Stanach i nie tylko - sieciowy rozkład jazdy PKP znajduje się na serwerze w Gdańsku. Albo przepowiedzieć sobie pogodę na jutro za pomocą zdjęć satelitarnych, które NASA codziennie umieszcza na swoim serwerze. A także przejrzeć aktualny repertuar kin (polskich również), obejrzeć światowe wystawy i wydać wirtualne dolary w wirtualnym sklepie. Za pomocą sieci można rezerwować hotele, kupować bilety, pracować nie ruszając się z domu (to ostatnie raczej jeszcze nie w Polsce) i robić mnóstwo innych rzeczy, o których nam się nawet nie śniło.

JAK DOSTAĆ SIĘ DO INTERNETU

W tej chwili nie jest to takie proste. Dostęp do Internetu mają przede wszystkim uczelnie wyższe. Dzięki rządowemu projektowi "Internet dla Szkół" część szkół średnich już w tej chwili podłączonych jest do Internetu. Istnieją również firmy prywatne, które mają, i udostępniają, łącza internetowe. A poza tym - pozostaje telefon i modem.

K.K.

MŁOT na hackera

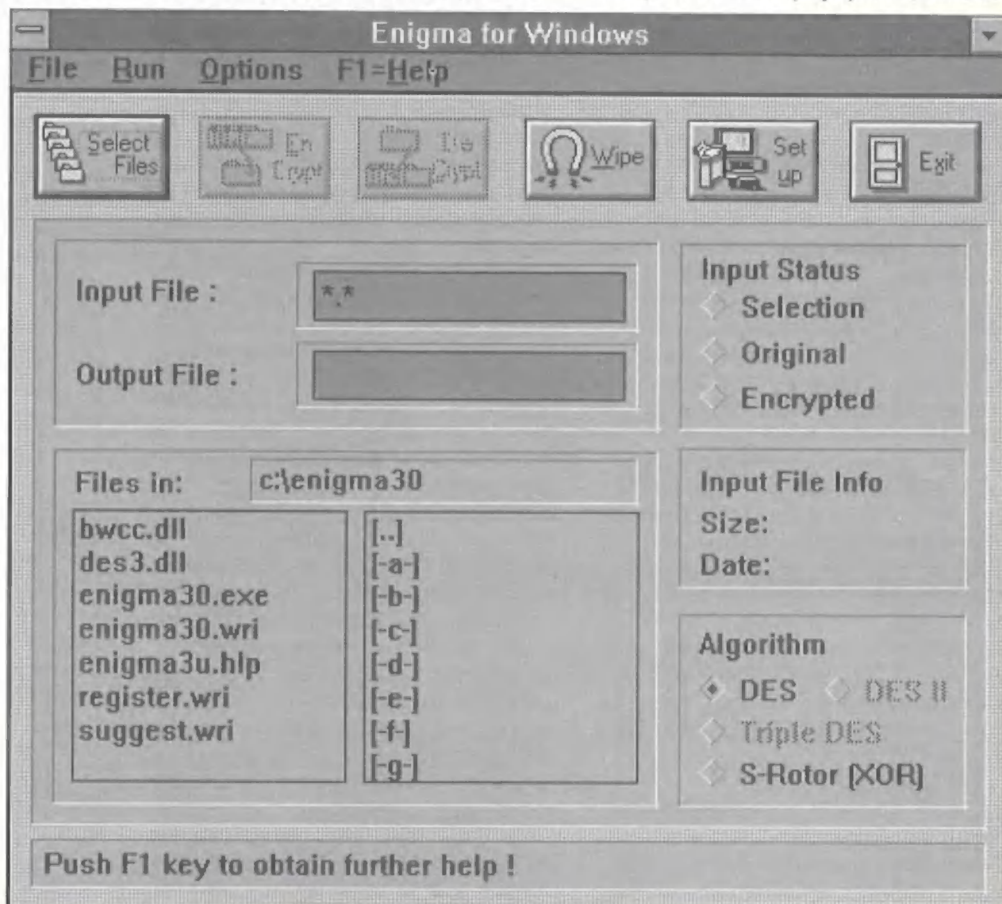
Podczas drugiej wojny światowej niemieccy specjaliści od łączności i wywiadu stwierdzili, że dobrze by było, gdyby ich tajne polecenia i rozkazy były odrobinę trudniejsze do odczytania przez wrogie siły. Bazując na pracach Arthura Scherbiusa - gościa, który swego czasu parał się kryptografią, stworzyli maszynę do kodowania nazwaną Enigma 4. Był to elektromechaniczny twór w przeważającej większości oparty na kółkach zębatych i przekładniach. Mimo całej swojej prostoty i niewielkiej mocy obliczeniowej, Enigma 4 stała się wkrótce dla aliantów ciężkim do zgryzienia orzechem.

Komputerowa Enigma, którą macie przed sobą, zawiera prawie ten sam algorytm szyfrowania informacji, co mechaniczna wersja z drugiej wojny światowej. Nie znaczy to jednak, że dostajemy do ręki przeżytek. Nic bardziej mylnego, panie i panowie. Kiedy w 1972 roku zadano sobie pytanie, jaki algorytm powinien stać się standardem zabezpieczeń w organizacjach rządowych, po krótkich debatach podjęto decyzję, że najlepsza do tego będzie zmodyfikowana Enigma, czyli DES (Data Encryption Standard). Dostosowaniem algorytmu do potrzeb komputerowych zajął się sam koncern IBM. Mówiąc najogólniej - DES polega na zastosowaniu podczas szyfrowania dużej ilości permutacji bitów. W efekcie każdy z bitów kodowanego pliku komputerowego ma bezpośredni wpływ na ponad połowę zakodowanego pliku wyjściowego. Jeśli więc zmienimy oryginał tylko w jednym bicie, po zaszyfrowaniu otrzymamy inny w 50 % plik.

Jak mawiał William F. Friedman: zabezpieczenie jest dobre, jeśli potrafi przedłużyć czas rozkodowania informacji do chwili, gdy informacja ta straci całą swoją wartość. Według obliczeń fachowców, aby znaleźć klucz należałoby wypróbować około sto kwadrylionów kombinacji. Na stacji Sun Sparc 2 potrwałoby to nieco ponad 100 tysięcy lat. Moglibyśmy zaoszczędzić nieco czasu stosując tysiąc połączonych, wyspecjalizowanych układów, ale i tak musielibyśmy czekać około 100 lat.

Enigma for Windows oferuje użytkownikowi cztery algorytmy szyfrowania. Pierwszy to opisany powyżej DES - wymagany do niego jest klucz 8-bitowy - o dających się bardzo dokładnie obliczyć efektach. Następny z rodu DES to 16-bitowy DES II, także ciężki do ugryzienia. Potrójny DES, również implantowany w Enigmie (niestety, tylko w wersji komercyjnej), przy aktualnej wydolności komputerów pozostanie nie do rozszyfrowania jeszcze przez, co najmniej, następną dekadę. Triple DES wykorzystuje kodowanie kluczem 24-bitowym - musimy podać łańcuch znaków o takiej właśnie długości, aby rozpocząć procedurę. Do pełnego szczęścia dołączono również czwarty algorytm o nazwie S-Rotor. Jest on najprostszy i najszybszy. Wykorzystuje popularną technikę dodawania po kolei bajtów pochodzących z klucza i pliku, plus element losowy wprowadzający dodatkowe zamieszanie.

Oczywiście, nie musimy wpisywać za każdym razem nowego klucza. W Options/Default User Password mamy możliwość zdefiniowania stałego klucza dla każdej z metod. Odradzam stosowanie wielu haseł, jest to niepotrzebna komplikacja i dodatkowe niebezpieczeństwo utraty danych. Pamiętajmy, że jeśli zapomnimy hasła, to na rozszyfrowanie danych poczekamy około 100 tysięcy lat (zakłada-



jąc, że zaopatrzymy się w Craya).

Przejdźmy do porad praktycznych. Aby zaszyfrować pliki należy je wcześniej wybrać w opcji Select Files - pojawi się dodatkowe okno składające się z dwóch części: u góry znajdziemy bieżąca kartotekę, zaś u dołu pliki do zaszyfrowania. Za pomocą znanych wszystkim ikon wyboru zaznaczamy odpowiednie pliki i przenosimy je do okna na dole. Potwierdzamy operację OK i możemy zaczynać szyfrowanie.

W przypadku posiadania szczególnych upodobań można zdefiniować w Options/Setup kilka formalnych, opisanych poniżej parametrów:

Remove files with a simple delete instead of using Wipe - podczas usuwania plików stosowany jest Del pochodzący z DOS-a (czyli pliki te można odzyskać);

Remove empty directories when deleting directory trees - usuwanie pustych kartotek podczas kasowania drzew katalogów;

Create necessary directories while decrypting - rozszyfrowanie wraz z nazwami katalogów;

Encrypt all selected files without any further questions, Wipe out all .... - program nie zadaje żadnych zbędnych pytań tylko robi to, co do niego należy;

Use available network devices for temporary files - wykorzystanie możliwości serwera plików podczas pracy sieci;

Regular MS-DOS expression - domyślnie zaznaczane są wszystkie pliki (*.*);

Higher multitasking - program korzysta z całej mocy obliczeniowej procesora;

Use file extension - pliki zaszyfrowane będą posiadały to rozszerzenie;

Prompt before - każdorazowe zatrzymanie przed kasowaniem i "nadpisywaniem" pliku;

Default algorithm - domyślny algorytm szyfrowania.

Po ustawieniu wszelkich pożądanych opcji i nazwaniu pliku wyjściowego, zacząć możemy kodowanie wybranych przez nas plików. Uruchamiamy Encrypt, po czym wybieramy pliki z okna głównego i ustawiamy katalog docelowy. Możemy teraz zainicjować procedurę szyfrowania i udać się na długą sjestę, jest to bowiem dosyć czasochłonny proces. Na starym, wysłużonym 386DX zaszyfrowanie dwóch MB trwa parę minut.

Gdy zaszyfrujemy nasze tajne dane, możemy fizycznie usunąć źródłowe pliki za pomocą Wipe. Funkcja ta spowoduje, że w żaden sposób nie można odzyskać skasowanych plików (jeśli w Options/Setup wyłączyliśmy kasowanie spod DOS-a). Jest to programowy odpowiednik niszczarki dokumentów. Pliki zaznaczamy podobnie, jak w Encrypt. Producenci informują, że jeśli nasz dysk jest skompresowany programem Double Disk lub Stacker, to istnieje niewielka szansa na odzyskanie plików.

Ostatnią ciekawą opcją jest Screen Lock (szkoda, że tylko w wersji zarejestrowanej). Jeśli na przykład, nie mając zaufania do współpracowników, chcemy wyjść na chwilę i zostawić włączony komputer, włączamy Screen Lock, wprowadzamy hasło, a komputer staje się nieczuły na zakusy nawet najbardziej doświadczonego hackera. Dopóki nie podamy właściwego hasła, wszelki dostęp do środowiska Windows będzie zablokowany.

To wszystko. Na koniec wypada życzyć szczęścia hackerom i innym tego typu odszczepieńcom. Tego im nigdy nie za wiele.

Mescalito

Enigma for Windows 3.0

Środowisko: Windows
Autor: Stefan Wolf Software
Zalecenia konfiguracji: 386 SX
Opłata rejestracyjna: 99 DM
Numer dysku: 4/6

dokończenie ze strony 2

jeń, że ktoś, kto zaczyna, na pewno byłby bardziej zadowolony korzystając z PaSch'a niż z czegoś innego. Prawdę jednak mówiąc nie wierzę, by jakiś niedoświadczony użytkownik komputera potrafił zrobić cokolwiek przy użyciu tego programu. Nawet bowiem przy przełączeniu na pełnoekranowy tryb pracy, kiedy okno programu jako żywo przypomina Nortona (dwa okna, pasek narzędzi), skopiowanie pliku wymaga kilkukrotnego „przegonienia" myszy po ekranie. Program ten bowiem nie wykorzystuje w żaden użyteczny sposób techniki drag-and-drop! Nie da się po prostu wziąć pliku i przenieść czy skopiować go w inne miejsce, wyświetlane w drugim oknie. Ta cecha na pewno nie podnosi jego użyteczności i z całą pewnością nie przyniesie mu wielu nowych nabywców.

Na koniec warto jednak wspomnieć, że program zaskakuje swą elegancką, nowoczesną oprawą graficzną. Powstał w 1993 roku, ale całkowicie zmienione w stosunku do znanych, systemowych menu powodują, że wygląda, jakby uruchomiony został w środowisku Windows'95 czy Xwindows. Wybrana pozycja nie jest podświetlana, jak w klasycznym MS Windows, ale jakby uwypuklana, podnoszona ponad płaszczyznę innych. Robi to naprawdę bardzo miłe wrażenie.

Szkoda jednak, że owa nowoczesność dotyczy wyłącznie wyglądu zewnętrznego programu, a jego wnętrze zalatuje, przynajmniej mnie, zakurzonym stryszkiem.

Fido

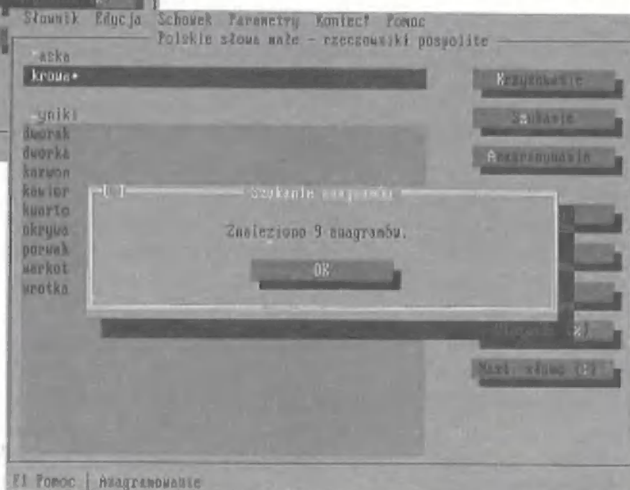
PaSch Command Center 2.4

Środowisko: Windows
Autor: Gerhard Shwensky, Volker Morsh
Zalecenia konfiguracji: brak
Opłata rejestracyjna: $ 69
Numer dysku: 4/2

PROGRAM Z OKŁADKI

Rozrywka i nauka

Wiadomo powszechnie, że komputer można zastosować w niemal każdej dziedzinie. Przewodzą gry, wszelkiego rodzaju bazy danych, oraz edytory tekstu. Wiele osób pragnie wykorzystać swoje komputery do wszystkiego. Tymczasem okazuje się, że nie jest to takie proste. W sklepach dominują zachodnie pakiety o dużych możliwościach i równie dużych cenach, brak natomiast prostych i tanich programów o różnorakiej tematyce. Równocześnie, wielu programistów pisze lepsze lub gorsze programy na własne potrzeby. Niestety, profesjonalni wydawcy nie wykazują zainteresowania tymi programami. Jedynym wyjściem dla autora jest stworzenie wersji shareware, która to wersja ma szansę trafić do szerokiej rzeszy użytkowników. Jednym z takich programów jest mój „ Pomocnik krzyżówkowicza" . Jego podstawowym zadaniem jest ułatwienie rozwiązywania wszelkiego rodzaju krzyżówek. Zdarza się, że mimo iż mamy już niemal wszystkie odpowiedzi, brakujących nie sposób wymyśleć choćby z tego powodu, iż nie jest się geniuszem z geografii. Mój „Pomocnik Krzyżówkowicza" zawiera około 75 tysięcy haseł. Kiedy pragniesz odnaleźć potrzebne słowo, podajesz maskę odpowiadającą poszukiwanemu słowu. Maska taka w miejscu nieznanych liter ma inne symbole (specjalne), pozwalające programowi wstawić tam różne znaki. Jeżeli pragniesz ograniczyć ilość wyszukiwanych liter - podaj w nawiasach prostokątnych te prawdopodobnie występujące. Możesz również dać programowi szansę wstawienia ciągu znaków o dowolnej długości (także pustego). Jeśli interesuje cię więcej niż jeden wyraz, rozdzielasz je średnikiem. Jeśli, do tego, wyrazy te zawierają wspólne litery lub jeden wyraz zawiera takie same litery w kilku miejscach, zastępujesz je swoistym wiązaniem %N (N jest liczbą odróżniającą różne wiązania od siebie). Pozostała część zawiera znane litery i występują one tam bezpośrednio. Zapomniałbym jeszcze o jednym: podając dużą litere szukasz wyrazów, które mają tam dużą, a jeśli wpiszesz małą, szukasz dużych i małych. Przykład:



ala* odnajdziesz alabster, ale także Alabama
Ala* tylko Alabama
%1l%2b%3m%4 tu także znajdziesz Alabama
w?o?n? wiosna
w?os*n* wiosna, wiosennie i pewnie jeszcze kilka innych
Możesz także szukać anagramów, czyli słów złożonych z podanych liter po ich przestawieniu w dowolny sposób.
masło to także słoma

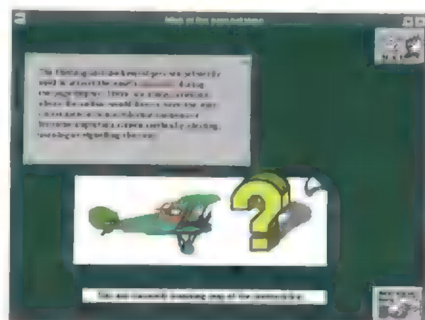
Możesz także spróbować innych kombinacji:
w%1%2%3;w%1%2%3grona para słów: wino i winogrona

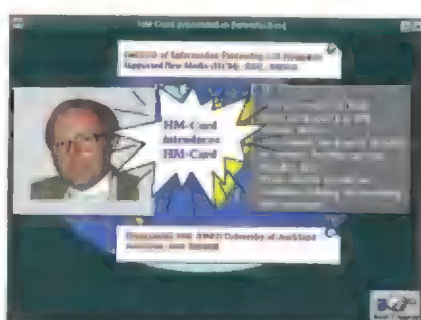
Istnieje angielska wersja programu, a także dostępne są słowniki: angielski i niemiecki. Jeśli jesteś estetą lub chcesz pracować intensywniej, wyszukując wiele słów, warto zainstalować wersję „Pomocnika..." dla MS Windows. I na koniec prośba : jeżeli jesteś zainteresowany różnymi interesującymi aplikacjami o podobnej tematyce, skontaktuj się z autorem.

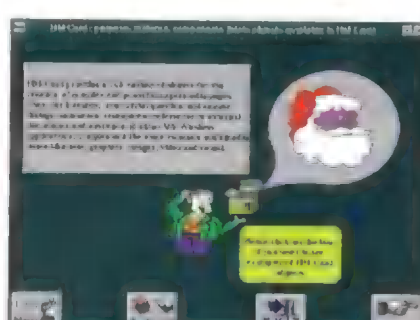
Fish

Pomocnik krzyżówkowicza

Środowisko: DOS
Autor: Piotr Trzcionkowski
Zalecenia konfiguracji:
DOS 5.0, 640kB RAM, dowolna karta graficzna, 3 MB HDD
Opłata rejestracyjna: 15.00 zł
Numer dysku: 4/8







Interaktywna prezentacja

Prezentacje multimedialne zyskały sobie należytą sławę ze względu na szeroką gamę zastosowań. Można je stosować do zaawansowanych pokazów w wielkich firmach, jak również na użytek domowy, na przykład do wykonania interaktywnego helpu lub demonstracji do naszego programu. Zazwyczaj praca z taką prezentacją ogranicza się do bezmyślnego wciskania klawisza "continue", ewentualnie wyboru spośród kilku opcji. Producenci HM-Card poszli dużo dalej ze swoim programem. Połączyli oni zalety prezentacji z możliwościami hypertekstu. Tutaj dozwolone są praktycznie wszystkie chwyty. HM-Card oferuje taką gamę opcji, że ich opisanie zajęłoby prawdopodobnie instrukcję wielkości co najmniej cegły do C++ lub Worda. To, że program jest rozprowadzany na zasadach freeware stanowi nie lada gratkę dla użytkowników, którym nie starcza funduszy na pakiet Corel Draw 5.0. Jest to naprawdę potężne narzędzie, wierzcie mi!

Do programu dołączona jest demonstracja, wyjaśniająca podstawowe zasady jego działania. Ten opis opieram właśnie na owej demonstracji. Ze względu na ograniczenia pisma zmuszony jestem pominąć szczegółowe aspekty obsługi programu (po zainstalowaniu w kartotece Manual znajduje się rozbudowana instrukcja, licząca prawie 6MB dokumentów w formacie Word for Windows 6.0).

Hm-Card składają się trzy autonomiczne moduły: Editor, Linker oraz Viewer. **Editor** służy do inicjowania występujących w prezentacji jednostek informacji, czyli obiektów. Takim obiektem może być na przykład animacja, bądź też seria efektów dźwiękowych. Za pomocą **Linkera** łączymy te informacje w sieć - nadajemy prezentacji bieg, wskazujemy, jak następują przejścia między reakcjami programu. **Viewer** jest narzędziem do śledzenia tak przygotowanej prezentacji. Pomijając, na przykład, pewne kroki pośrednie można od razu zobaczyć głębiej położone warstwy naszej prezentacji.

Na początek zajmiemy się programem **Editor**. To właśnie tutaj tworzymy pierwsze niezorganizowane struktury informacji. Każdy taki zbiór nosi nazwę strony, co zresztą dobrze oddaje jego charakter. Na stronie możemy umieścić w ścisłym porządku pewne obiekty (o tym, jakie mogą to być typy danych, później). W razie uzyskania dostępu do tej strony obiekty wywoływane są według zdefiniowanej kolejności. Definicja obiektu obejmuje jego typ oraz położenie na ekranie użytkownika. Oczywiście, na stronie edytora dostępne są powszechnie znane operacje usuwania i kopiowania bloków obiektów. W praktyce właściwie każdy typ danych jest obsługiwany przez HM-Card. Są to teksty, animacje, okienka dialogowe, efekty dźwiękowe, filmy itp. Skrótowo przedstawię, jakie operacje na tych obiektach są dozwolone. Podstawowym typem jest rozszerzona grafika wektorowa. Obok typowych elementów odwzorowujących prostokąty, elipsy i koła, w programie znajduje się kilka dodatkowych typów. Są to skomplikowane wielokąty, motywy wypełniane kolorami oraz specjalne elementy mające przykuwać uwagę użytkownika poprzez zmianę kolorów lub efekt dźwiękowy. Dostępne są także urozmaicone czcionki, wzbogacane elementami graficznymi. Obiekty te można oczywiście łączyć w grupy tekstów, animacji wektorowych, czy rysunków. Edycja takich obiektów może być również przeprowadzana w odpowiednich aplikacjach, specjalnie do tego celu stworzonych (Corel, Paintbrush itp.). Import nie sprawia żadnych trudności. Obejmuje on teksty, rysunki, dźwięki, aplikacje, a także przenoszenie obiektów metodą OLE. HM-Card wyposażony jest we własne metody tworzenia uproszczonych (aczkolwiek wystarczających do potrzeb prezentacji) animacji. Obiekt animowany może być przesuwany, skalowany oraz obracany w płaszczyźnie. Efekty takich animacji możemy obejrzeć podczas demonstracji programu.

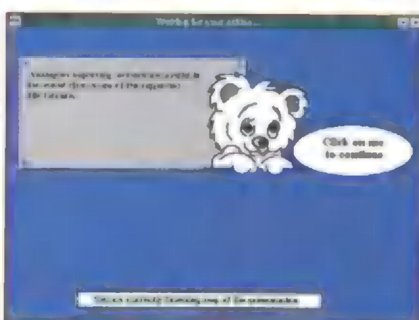
Prezentacja stworzona w HM-Card nie musi być tylko suchym filmem. Aby zwiększyć jej interaktywność, dodano okna dialogowe oraz specjalne obiekty, gdzie użytkownik może wpisywać na przykład swoje dane lub odpowiedzi na zadane przez prezentację pytania. Dozwolone jest tutaj stosowanie typowych wyrażeń logicznych jak : > = <. Do podobnego zastosowania służą tzw. Mailboxes. Prezentacja umieszcza w nich dane wprowadzone przez użytkownika, które mają być później ponownie wykorzystane w celu, załóżmy, weryfikacji hasła.

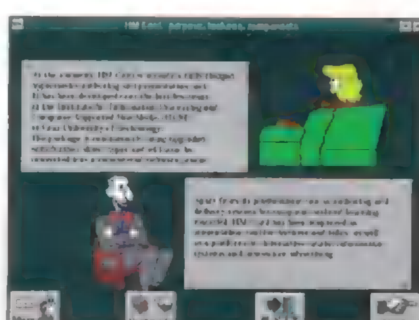
Pora na narzędzie integrujące informacje, czyli Linker. Z powodu dosyć dużej komplikacji tego typu struktur danych programiści zdecydowali się zastąpić tradycyjny język programowania wizualnym interfejsem w pełni obsługującym prezentację. Ponadto zastąpiono klasyczny sposób łączenia informacji w sieć zupełnie nowatorskim systemem tzw. uporządkowanych zbiorów (S-collection). Ma to wiele wspólnego z programowaniem obiektowym. S-collections to jakby katalogi zawierające inne podrzędne struktury danych. Mogą to być inne S-collections (czyli kolejne podkatalogi) bądź też elementarne obiekty; mamy tutaj dowolność wyboru pomiędzy tymi zbiorami występują połączenia. Za pomocą programu do śledzenia możemy dowolnie zagłębić się w dół (zoom in), lub ogarnąć większe struktury (zoom out). Mamy cztery typy zbiorów S-collections. Folder, pierwszy typ struktury, łączy obiekty na zasadzie dwukierunkowej listy. Oznacza to, że między obiektami może istnieć przepływ informacji w obie strony w oparciu o ustaloną hierarchię. W Menu istnieje obiekt nadrzędny, od którego odchodzą połączenia do innych obiektów informacji symbolizujących elementy menu. Envelope (koperta) działa na zasadzie każdy z każdym. W przypadku Folder zachowany był ruch w pewnym porządku listy. Tutaj z dowolnego obiektu możemy dostać się do każdego innego, wchodzącego w skład S-collection. Ostatni typ struktury to FreeLink (luźne połączenie). Nie obowiązują tutaj żadne zasady łączenia obiektów. Kolejność zależy wyłącznie od inwencji autora. Pomimo, że jest to rozwiązanie najbardziej elastyczne, najtrudniej jest je kontrolować.

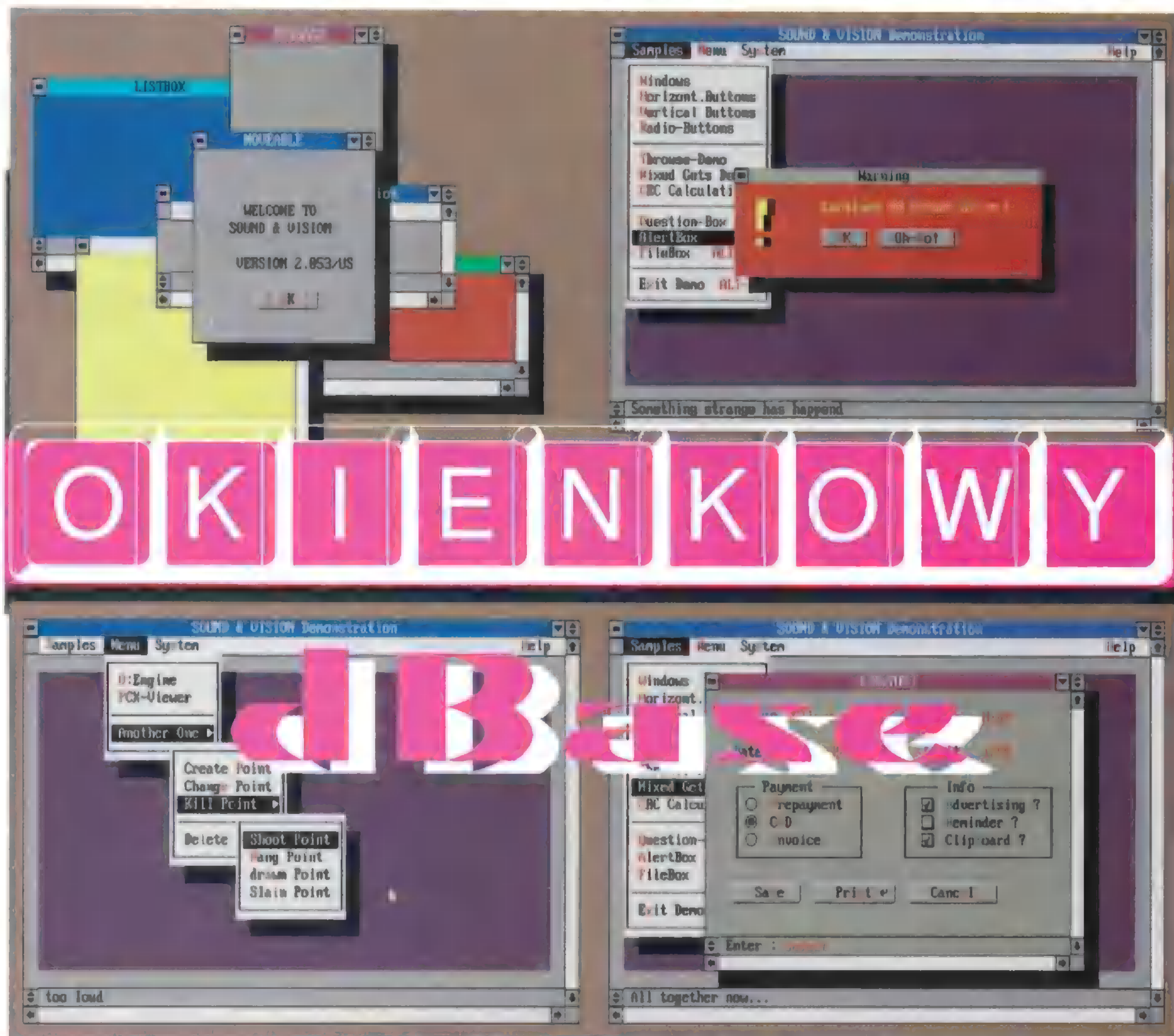
Pierwszym etapem konstruowania sieci

dokończenie na str. 27









OKIENKOWY dBase

Okienka atakują ze wszystkich stron. Ich popularność doszła już do etapu, gdy nawet małe dzieci z zacięciem "klikają myszami" i "suwają" (z wysuniętym językiem) okna po całym ekranie. Okienka opanowały już wszystkie sfery informatyki, łącznie z grami. Nie ominęło to oczywiście baz danych, które są w końcu najpopularniejszymi programami na świecie.

Większość z nas miała kiedyś do czynienia z systemami dBase. Większość z tej większości, znudzona i zmęczona ograniczeniami tego systemu, a zwłaszcza jego „uniwersalnością", próbowała swych sił w programowaniu Clipper'em. Zaczynając od najstarszej wersji Summer'87 aż po najnowsze CA-Clipper 5.xx, narzędzia te pozwalały na doskonałą obsługę baz danych w standarcie DBF. Najnowsze produkty Computer Association pozwalają także na pracę w środowisku okienkowym. Mają one tylko jedną wadę: są niesamowicie drogie dla przeciętnego użytkownika. Od czego jednak shareware?

Niemiecka firma SOFTSOL GmbH z Hamburga stworzyła asemblerową bibliotekę funkcji, które pozwalają, za niewielką opłatą, na tworzenie - w oparciu o dowolną wersję CA-Clipper 5.xx - aplikacji, które będą wyglądały jak aplikacje Windows. Będą tak wyglądały, ale pracowały będą bez ich pomocy. Zaletą tak tworzonych aplikacji jest możliwość bezpośredniej pracy pod DOS-em. Bardzo szeroki zakres działania funkcji zawartych w tej bibliotece pozwala na tworzenie aplikacji multimedialnych (!!). Czas na konkrety.

Całość naszych aplikacji może być umieszczona w klasycznych okienkach mających wszystkie okienkowe atrybuty, takie jak możliwość przesuwania ich po ekranie, suwaki do przewijania, zwijanie do ikony i rozwijanie na cały

ekran. Wszystkie operacje możemy wykonywać przy pomocy klawiatury, no i oczywiście dowolnego „sterownika kulowego" („przesuwnik stołokulotoczny" lub „mysz stacjonarna" - cytat z „fachowej" literatury), dla którego mamy odpowiedni dosowy driver. Oprócz tego dostajemy szeroką gamę okienek specjalnych, takich jak „włączniki radiowe", kontrolki do oznaczania (checkbox), okienka wyboru i alarmowe i jakie nam jeszcze podsunie wyobraźnia. Można także tworzyć okienka do przeglądania plików na dysku (z bardzo wygodną obsługą ruchu po katalogach), tworzenia masek do filtrowania zbiorów itp., oraz wygodne, szybkie menu różnego typu. Możemy wreszcie korzystać z wygaszaczy ekranu, tak potrzebnych przy aplikacjach biurowych, gdzie czasem jedna ramka jest na ekranie całymi godzinami, choć korzysta się z niej co dziesięć minut. W głębszej warstwie mamy możliwość opierania naszych aplikacji o pliki typu INI, takie jak w Windows, gdzie możemy określić parametry pracy dowolnie zmieniane z poziomu aplikacji.

No, a gdzie tu multimedialność? Jak wskazuje nazwa, biblioteka powinna zapewniać dźwięk i obraz - i spełnia najśmielsze oczekiwania. Poczynając od prostych odtwarzaczy do plików VOC i WAV aż do możliwości obsługi danych prosto z dysku CD mamy możliwość - korzystając z karty typu SoundBlaster/Adlib - odtwarzania zarówno dźwiękowych baz danych, jak i płyt Audio-CD. Gotowe obiekty Mixer i Recorder pozwalają na dowolne komponowanie nagrań, których źródłem może być mikrofon, CD-ROM lub dowolne źródło sygnału dźwiękowego, zarówno stereo, jak i mono. Dźwięk możemy wprowadzać także jako podkład, co na pewno umili wypełnianie rocznego zestawienia zbiorów pietruszki w północnym okręgu Górnej Wolty. Możliwość podłączenia przeglądarki do plików PCX gwarantuje w zasadzie nieograniczony rozwój aplikacji.

Skąd bierze się taka siła tej biblioteki? Wszystkie jej funkcje oparte są na klasach-obiektach. Elastyczność programowania obiektowego pozwala na tak szeroki zakres ich łączenia, że jej twórcy znowu zasilą szeregi straceńców skaczących przez okna z okrzykiem „To nie może działać !". Pozwala ona także na stosunkowo duże upakowanie kodu wykonywalnego, dzięki czemu naszym aplikacjom nigdy nie braknie pamięci, zwłaszcza że można je zmusić do pracy w trybie *protected*. Asemblerowy kod wejściowy daje nam dużą szybkość wykonywania wszystkich operacji.

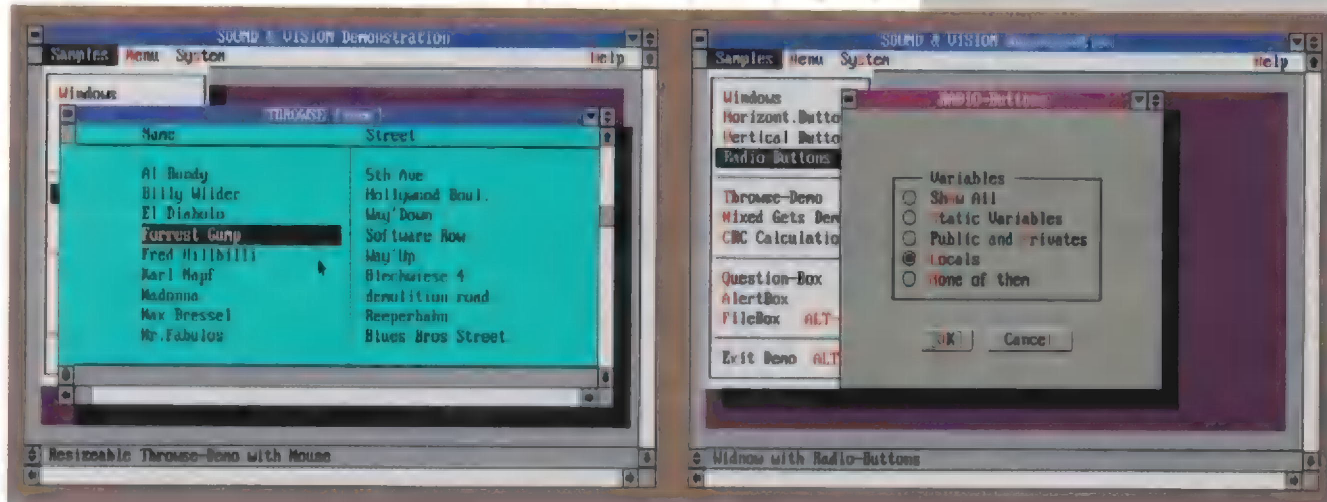
Ale coś tu jest nie tak. Wyglądałoby na to, że biblioteka ta ma tylko zalety. Niestety, tak nie jest. Pierwszą wadą jest wysoka (jak na programy sharewarowe) cena, gdyż biblioteka kosztuje 398 marek. Wymaga także dość mocnego sprzętu (VGA, SoundBlaster), choć już słabsze konfiguracje pozwalają z niej korzystać pomimo mocnego okrojenia możliwości (tracimy np. szansę wykorzystania pełnej gamy kolorów). Porównując wady i zalety, można jednak stwierdzić, że za tę cenę otrzymujemy narzędzie godne uwagi, które może naszym programom zapewnić kilka lat „dobrego brania". A jak szczęśliwe będą wszystkie ciocie, gdy stworzymy bazę danych, zawierającą oprócz ich zdjęć także najpiękniejsze arie operowe w ich wykonaniu?

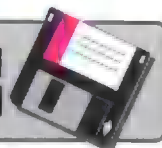
Dr M

PS. Można obejrzeć wszystkie te cudeńka na demo dostępnym w naszej redakcji. Tam też podane są szczegółowe warunki dystrybucji.

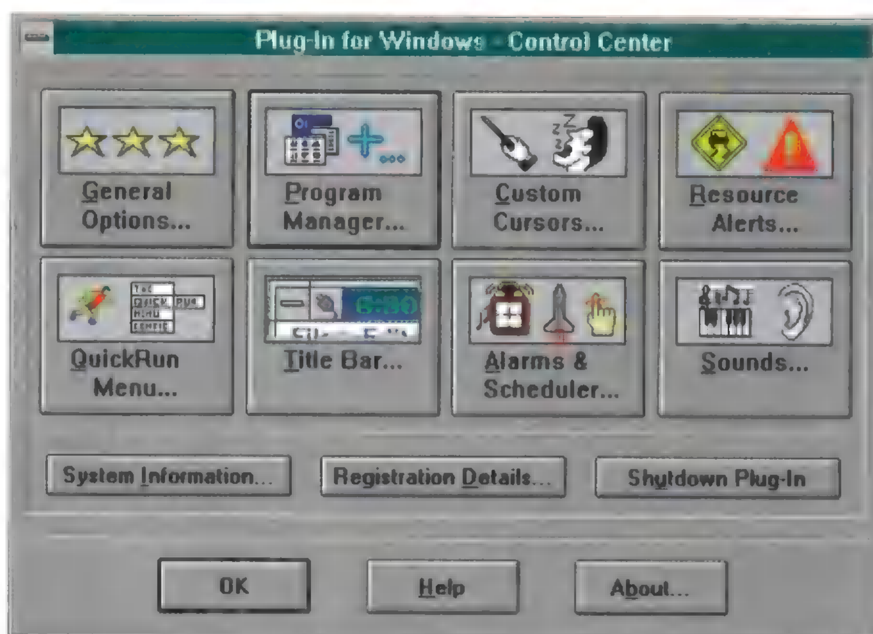
SOUND&VISION for CA-CLIPPER

Środowisko: Windows
Autor: SOFTSOL GmbH Hamburg
Zalecenia konfiguracji: MS-DOS 3.3, 80286, 1MB RAM, Stacja 3.5', EGA, SoundBlaster/Adlib oraz CA-Clipper 5.x (przy korzystaniu z dźwięku i obrazu)
Opłata rejestracyjna: 398 DM
Numer dysku: 4/10





Podłącz Windows...



Dzisiaj już nie ma chyba wątpliwości, iż wysłużony DOS odchodzi do lamusa. Jego miejsce zajmują inne systemy operacyjne. Wszyscy czekają zgodnie na premierę WINDOWS '95, która jest wciąż odwlekana w nieskończoność. Tymczasem atak nadszedł z drugiej strony, a mianowicie koncern IBM uderzył na rynek swoim OS/2 WARP. Chociaż system niebieskiego giganta jest wspaniały to jednak na pewno mocno spóźniony. Liczba jego użytkowników jest bardzo mała w porównaniu do użytkowników Windows. Tak, bo to właśnie MS Windows zajmuje aktualnie jedną z głównych lokat. Pomimo błędów i pewnych n edogodności nadal zdobywa nowych zwolenników.

Każdy użytkownik okienek wie, iż MS Windows z założenia powinien być przyjazny dla normalnego śmiertelnika. Niestety, rzeczywistość jest zgoła odmienna. Stabilność całego systemu często ulega zachwianiu - zakończyć się to może całkowitym zawieszeniem komputera. Do tego, niezwykle łatwo zagubić się w gąszczu opcji i otwartych aplikacji. Dlatego, zarówno wśród programów komercyjnych, jak i shareware, można znaleźć wiele interesujących propozycji ułatwiających i przyspieszających pracę w Windows. Jednakże wśród tej całej masy oprogramowania niezwykle trudno wskazać faworyta. Chyba, że ktoś widział Plug-In for Windows. Ta aplikacja potrafi zastąpić całą masę innych, mniejszych bądź też większych, programów dla Windows. Praca z okienkami naprawdę staje się o wiele ciekawsza i przyjemniejsza, a co najważniejsze - znacznie łatwiejsza. Plug-In na dysku twardym zajmuje zaledwie 700kb. Możliwe jest uruchamianie programu jak każdej zwykłej aplikacji, istnieje też opcja automatycznego ładowania programu przy każdym starcie Windows. Obecność programu symbolizowana jest przez małą ikonę wtyczki w lewej części aktywnej belki. Obok ikonki program wyświetla zegar, a w prawym rogu przedstawia na przemian ilość wolnego miejsca na dysku twardym oraz zasoby systemu. Warto tu zwrócić uwagę, iż Plug-In w krytycznych sytuacjach alarmuje użytkownika, np. gdy nasz poczciwy «twardziel» jest już prawie zapełniony. Spójrzmy jednak, co ukrywa sie pod ikoną wtyczki. W krótkim menu możemy znaleźć spis aplikacji aktywnych (Task List), szybki dostęp do grupy Akcesoria (Accesories), promptu DOS-a (DOS Prompt), menedżera plików (File Manager) oraz panelu sterującego (Control Panel). Posuwając się dalej w dół, wzdłuż menu, znajdziemy opcję alarmu (Easy Alarm). Oprócz ustalenia daty (Date) oraz dokładnej godziny (Time) można również wpisać dowolny ciąg znaków (Message), który będzie wyświetlony wraz z alarmem. Dla bardziej ambitnych istnieje funkcja Advanced, która pozwala dokładniej określić wszystkie szczegóły związane z alarmem m.in. powtarzanie (Repeating), odpowiedni dźwięk (Play Sound) czy też uruchamianie określonego programu (Launch Program). Wszystkie wprowadzane alarmy są zapamiętywane przez program, co w przyszłości ułatwi ich powtórne wykorzystanie. Pozostawiając na razie na boku opcję konfigurowania naszej wtyczki, dochodzimy do bardzo ciekawej opcji Plug-In Commands, czyli polecenia programu. Pierwszą z komend jest Install Aplications. Uruchamiając ją spowodujemy automatyczne sprawdzenie stacji dysków oraz, ewentualnie, napędu CD-ROM w poszukiwaniu pliku instala-

cyjnego Install bądź Setup. Jeżeli taki zbiór istnieje, to zostanie on natychmiast uruchomiony. Oprócz tego w Plug-In Commands dostępne jest obszerna kontekstowa pomoc (Help) na temat programu oraz informacje o systemie, na którym Plug-In aktualnie pracuje (System Info). Kolejną opcją jest Run. Pozwala ona na uruchamianie poszczególnych programów z linii komend. Ostatnim już poleceniem menu jest Exit Windows. I tu także mamy wybór, gdyż oprócz opuszczenia samego środowiska okienek (Exit Windows), możemy także przeładować cały system (Reboot Computer) bądź też ponownie załadować Windows (Restart Windows).

Opcję Configure Plug-In umyślnie wcześniej pominąłem, gdyż jest to jedna z najciekawszych funkcji programu. Po jej zainicjowaniu pojawia się na ekranie tzw. Plug-In Control Center. Dzięki niemu można odpowiednio skonfigurować program i dopasować go do naszych oczekiwań.

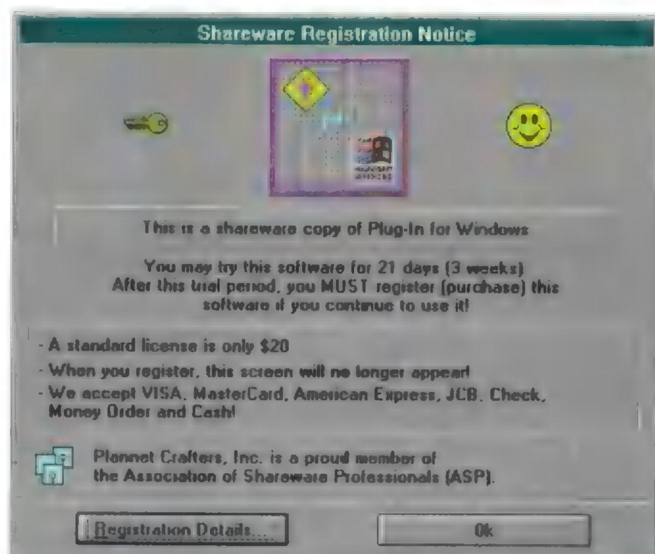
Grupa General Options pozwala na ustawienie Plug In jako automatycznie uruchamianego przy każdym starcie okienek (bez używania grupy AutoStart). Tutaj także możemy włączyć, bądź też wyłączyć, trójwymiarowość menu lub dodać dodatkowe opcje do menu. Pełną możliwość skonfigurowania menu uzyskać można używając opcji QuickRun Menu, gdzie program daje nam absolutną swobodę wyboru i komfort tworzenia własnego menu.

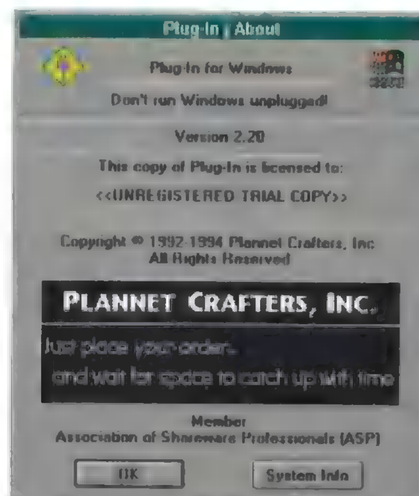
Title Bar pozwala na zdefiniowanie wyglądu górnej belki Windows i informacji na niej. Możemy wymusić pojawienie się na najwyższym pasku zegara lub daty, wyświetlenie zasobów systemu czy też ilości wolnego miejsca na twardym dysku.

Grupy Custom Cursors oraz Sound umożliwiają zmianę kursora myszki z biblioteki kilkunastu wzorów zawartych w programie oraz przyporządkowanie różnym zdarzeniom w Windows (np. wyświetlenie komunikatu) rozmaitych efektów dźwiękowych (WAV oraz MIDI).

Bardzo przydatne opcje kryją się pod Resource Alerts. W razie zbliżającego się „wyłożenia" systemu, bądź też zatrważająco małej ilości wolnej pamięci, Plug-In może wyświetlić komunikat ostrzegający o sytuacji krytycznej. Informacje w tych ostrzeżeniach mogą być dowolnie zmieniane. Istnieje możliwość automatycznego uruchomienia określonego programu w sytuacjach zagrożenia.

Zbliżając się do końca dochodzimy do grupy Program Manager. Pozwala ona m.in. na zminimalizowanie ikony Program Managera przy starcie Windows, a także na wyznaczenie bibliotek różnorodnych ikon. Gdy Program Manager jest zminimalizowany, aktywizacja Plug-In następuje przez naciśnięcie trzeciego przycisku myszy - zostanie wyświetlone menu QuickRun.





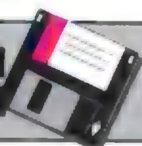
Ostatni zbiór opcji nosi nazwę Alarms & Schedulers i, podobnie jak Easy Alarm, umożliwia ustawienie alarmów o podanym czasie.

Plug-In jest programem bardzo rozbudowanym i nie sposób przedstawić tutaj dokładnie wszystkich jego możliwości. Opłata rejestracyjna wynosi 20 $, a sam Plug-In dostarczany jest użytkownikowi na zasadach shareware na okres próbny, wynoszący 21 dni. Używając Plug-In nie potrzebujesz żadnego innego programu pomocniczego. A z racji małej objętości, świetnego pomysłu i znakomitego efektu końcowego zaliczyłbym ten program do jednego z najlepszych w swojej kategorii. I nie jest to tylko moje zdanie. Plug-In otrzymał cztery prestiżowe nagrody przyznane przez zachodnie czasopisma. Ciekawej i przyjemnej pracy z Plug-In życzy niżej podpisany

Paweł Płaza

Plug - In 2.20

Środowisko: Windows
Autor: Plannet Crafters, Inc.
Zalecenia konfiguracji: brak
Opłata rejestracyjna: 20$
Numer dysku: 4/12





Łamanie głowy

ten program. „Shalma", bo o nim mowa, to komputerowy odpowiednik „Samotnika". Zasady oraz cel gry pozostały nie zmienione. Wygrywasz, gdy na planszy pozostanie tylko jeden pion. Jedyne dozwolone posunięcia to bicie. Polega ono na przeskoczeniu pionem bijącym przez pionek bity na wolne pole za tym ostatnim. Dozwolone jest zarówno bicie po skosie, jak i tradycyjne, w pionie oraz poziomie. Tyle odnośnie zasad gry. Jak widać, nie są skomplikowane, co powinno zapewnić godziwą rozrywkę każdemu. Jeżeli znudzi się standardowy układ pionków, można go zmienić. Do wyboru jest siedem układów wybieranych z belki rozkazem Auswahl (znajdziemy tu między innymi plus, diament i krzyż). Mamy zatem zagwarantowane, że zabawa nie znudzi się zbyt szybko. Cóż można jeszcze napisać na temat tego programu? Grafika stworzona na potrzeby gry jest przeciętna. Ani dobra, ani zła. Moim zdaniem jest „akurat". W prawym

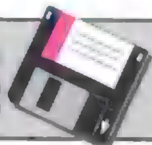
baczymy na jej twarzy smutek. Jeżeli jesteś zainteresowany autorem programu, to wybierz z belki opcję Uber. Rozpoczęcie nowej rozgrywki nastąpi po wybraniu Neues spiel. Pozostała oprawa dźwiękowa gry. Mówiąc o niej można użyć tylko jednego słowa - brak. Nie jest to, co prawda, żadna większa wada, ale z przyjemnością posłuchałbym miłej melodii. Cóż, nie ma ideału.

(knię)

Shalma 1.02d	
Środowisko:	Windows
Autor:	Mathias Buggle
Zalecenia konfiguracji:	VGA,mysz
Opłata rejestracyjna:	brak (public domain)
Numer dysku:	4/18

Natrafiłem na tę grę zupełnie przypadkowo, przeglądając jedną z moich płyt CD. Osobiście nie jestem zwolennikiem tego typu gier. Ale co jednemu się nie podoba, dla innego może stać się doskonałym programem rozrywkowym. Jak jest w rzeczywistości proszę ocenić samodzielnie. Ze swojej strony postaram się podać najważniejsze informacje o programie. Zatem ad rem. Gra nie jest wymagająca, jeżeli spojrzymy na nią od strony sprzętu. Zadowoli się większością istniejących kart graficznym i podejrzewam, iż nie będzie żadnych problemów z jej uruchomieniem na „stareńkich" AT'kach. Grafika nie szokuje (szczególnie w porównaniu z grami wykorzystującymi SVGA), ale moim zdaniem jest to kawałek dobrze i ciekawie wykonanej pracy. Cała akcja rozgrywa się w chińskiej dzielnicy, więc widać na ekranie typowe dla mieszkańców Kraju Środka budownictwo. W grze spotkać możesz różnorakich przeciwników, a skoro to dzielnica zamieszkana przez Azjatów, nie zdziw się, widząc atakującego smoka czy też ludzi ubranych w maski tych stworzeń. Oczywiście są i nasi ukochani, niepokonani karatecy (być może nawet z kanionu Żółtej Rzeki). O tym, że każdy z nich ma ochotę przerobić twoją skromną osobę na pasztet, nie muszę chyba wspominać. Ilość wrogów oraz ich „wytrzymałość" zmienia się w zależności od poziomu trudności gry (do wyboru masz trzy stopnie trudności). Na całe szczęście do obrony masz swój niezawodny kij bambusowy (Made in Chi-

International Ninja Rabbits 2.2	
Środowisko:	DOS
Autor:	Microvalue
Zalecenia konfiguracji:	CGA, EGA, VGA,
Opłata rejestracyjna:	$ 5
Numer dysku:	4/19



WOJOWNICZY KRÓLIK



na) oraz wyjątkowo umięśnione i przerośnięte nogi. Tak więc, tylko od Ciebie zależy, jak długo będziesz cieszył się swoim mięciutkim i puszystym futerkiem.

Rozkazy dla naszego królika wydajemy przy pomocy klawiatury (kursory + SPACE BAR). Można też wykorzystać posiadany joystick analogowy. Jeżeli pragniesz przerwać grę, naciśnij klawisz ESC. W lewym górnym rogu ekranu znajdziesz rysunek marchewki. Symbolizuje ona energię życiową naszego królika. Zaraz obok niej umieszczono trzy królicze głowy. Jedna głowa to jedno „życie". Po prawej stronie u góry wyświetlany jest licznik punktów. Najwyższe wyniki zostaną uwiecznione wpisem do tabeli rekordów. Wielka szkoda, że jedyną obsługiwaną „kartą muzyczną" jest pc speaker. Grając, przywykłem do nieco ciekawszej oprawy dźwiękowej.

(tęs)



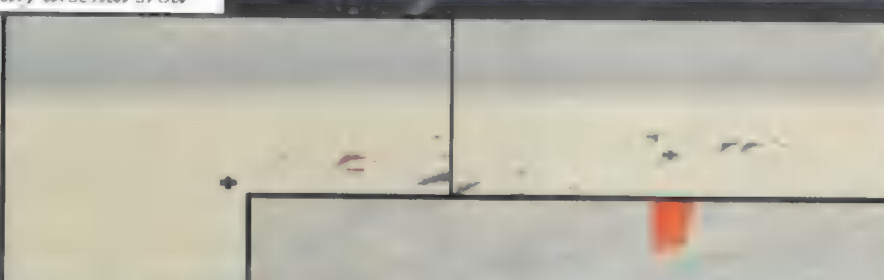
!DOOMx100!!!

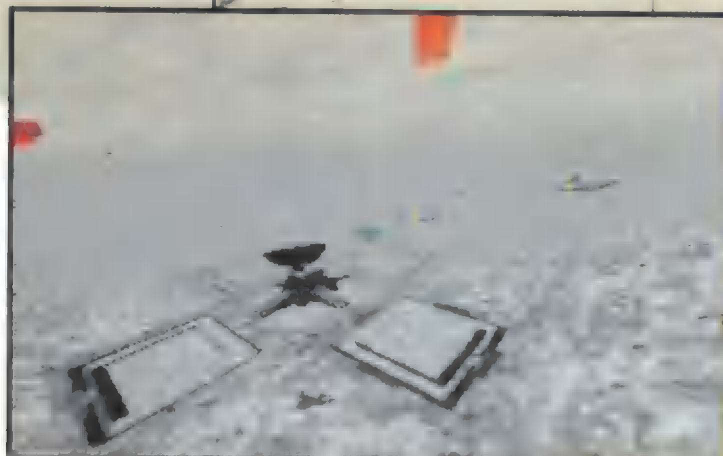
DOOM

Po długich i krwawych konfliktach zbrojnych, na Ziemi udało się zaprowadzić pokój. Planeta rozkwitała w dobrobycie, a jej nowe kolonie dostarczały wszelkich dóbr potrzebnych do dalszej egzystencji. Powołano nowe siły zbrojne, mające na celu zapewnienie stałej ochrony tak bujnie rozkwitłej cywilizacji. Ale tak to już bywa - komuś gdzieś poza układem słonecznym ta idylla bardzo się nie spodobała. Gra rozpoczyna się w 2740 roku doniesieniami, iż na pewnej lodowej planecie pewien zły naukowiec, wspólnie z obcymi, rozpoczął prace nad szybkim obróceniem naszej cywilizacji w proch. Ziemskie Siły Zbrojne postanowiły zniweczyć te niecne plany i wysłały swojego najlepszego pilota (czyli oczywiście Ciebie) na pokładzie myśliwca TV-2040. Statek ten to takie małe cudo, wyposażone w cały arsenał środ-









Zaczęło się całkiem niewinnie, jak zawsze, kiedy chodzi o coś nowego. Przekopując się przez kolejną płytkę z programami shareware, na które przeciętni ludzie wzruszają ramionami mówiąc o nich jak o ubogim wujku, znalazłem katalog games. Postanowiłem się poświęcić i przebrnąć przez niego (bo gry takiego pochodzenia nigdy nie są dobre - tak mówią). Jest oczywiście prawdą, że nie wszystkie gierki shareware, które widziałem, to produkty wysokiej klasy, ale istnieją wyjątki. Takie tytuły, jak DOOM, WOLFENSTEIN 3D zna każdy. Wróćmy jednak do mojego odkrycia. Natrafiłem na katalog TERMINAL i od niechcenia postanowiłem sprawdzić jego zawartość. Znalazłem trzy spakowane dyskietki - i to był mój błąd. Zainstalowałem, poczytałem info i ... BOMBA. Nieznana jeszcze firma 3D Realms Entertainment jest autorem zupełnego nowum na rynku. Wszyscy pamiętamy osławionego COMANCHA, którego pojawienie się wywołało prawdziwą burzę w dziedzinie pseudosymulatorów wszelkiej maści. Skalowana grafika, extra dźwięk i akcja wciągająca aż do ostatniej misji. Płonące czołgi i transportery, śmigające latające czołgi MI-28 - to było coś, co zachwycało. Nie wdając się zbytnio w szczegóły - gra TERMINAL VELOCITY jest po prostu doskonałym połączeniem DESCENT + COMANCHE. To tyle wstępu, pora przejść do rzeczy.

Trochę szczegółów o samym programie. Pracuje w trybie chronionym procesorów 32-bitowych, co umożliwia uzyskanie takich, a nie innych wizualnych efektów połączonych z fantastyczną

x100!!! DOOMx100!!!D



ków mogących znieść z powierzchni planety wszystko, co się rusza, łącznie z gruntem. Pierwsza misja zaczyna się na lodowym pustkowiu, gdzie Twoim zadaniem jest rozbicie wszelkich naziemnych instalacji przeciwnika (w czym skutecznie przeszkadzają liczne pojazdy powietrzne i naziemne wroga) oraz spenetrowanie podziemnych korytarzy. Kiedy działka się już dobrze rozgrzeją, pokonanie kolejnych "etapów lodowej planety" to zupełna fraszka (nie licząc ostatniego, kiedy to należy się zmierzyć z wielkim złym BOSSEM). Niestety, po tak ciężkiej walce nie będzie dane Tobie i Twojej maszynie ochłonąć. Czeka na Ciebie zielona planeta porozcinana wąwozami, gdzie wstrętni obcy przygotowują się do inwazji na Ziemię ... Wybaczcie, ale resztę koniecznie należy zobaczyć samemu.



odtwarzany z częstotliwością 11.025 lub 8.287 w wersji mono/stereo/surround. Zapewniono również ścieżką dźwiękową, co tworzy niezapomniany klimat. To, co widzimy na ekranie, pociąga jednak za sobą pewne wymagania: minimum to 486 DX 40MHz z 4MB RAM oraz kartą VGA. By w pełni rozkoszować się lotem, musisz mieć komputerek z procesorem DX2/66, 8MB RAM oraz szybką kartą SVGA LOCAL BUS i oczywiście kartę dźwiękową. Dźwięk może być obsługę gry zarówno za pomocą klawiatury, jak joy'a, czy Gravis Pada. W program wbudowano także możliwość gry zespołowej (poprzez sieć, modem telefoniczny lub tzw. null-modem) w trybie współpracy lub walki ze sobą (EXTRA !!!). To tyle, niech moc będzie z wami!

Dla ciekawskich zamieszczam listę parametrów, z którymi można wywołać grę, a dających efekty ... które sami sprawdzicie:

TV -turbo
TV -hyper
TV -guide
TV -dinner
TV -ornottv
TV -antenna
TV -onlythefirsttwointhislistarereallyreal.

Piotr Karasewicz

Terminal Velocity 1.0

Środowisko: DOS
Autor: 3D Realms Entertaiment
Zalecenia konfiguracji:
486DX 40, 4 MB RAM, VGA
Opłata rejestracyjna: 15$
Numer dysku: 4/16



Paint Shop Pro 3.0 – kombajn do obrazków

Niepisana teoria numerowania kolejnych wersji programów mówi, że jeśli zmienia się cyfrę przed kropką, to program zawiera w sobie na tyle znaczące zmiany, że nie można ich nazwać poprawkami. Praktyka potwierdziła tą teorię w stu procentach. Pamiętacie opisywany w numerze 1/94 program Paint Shop Pro 2.0? W nasze zachłanne łapeczki wpadł ostatnio Paint Shop Pro 3.0. Teoria więc nakazywałaby, aby zmiany były istotne. A jak było w praktyce?



edycja kolorów

Po bezproblemowej instalacji (gdzie jedynym moim udziałem było podjęcie ważnej decyzji o utworzeniu nowej grupy programowej) nadszedł czas na "dwuklik". A potem miałem krótką przerwę w życiorysie. Oto bowiem pojawiło się na moim ekranie radosne grono kolorowych ikonek z kredkami, gumkami, pędzelkami itd. Pamiętacie PSP 2.0? Surowe okno z paskiem menu, linią statusową i ramką z sześcioma ikonami. A tu pełne zaskoczenie. PSP 3 to w pełni profesjonalne narzędzie graficzne pozwalające na **całkowitą** obróbkę rysunków. Prawdziwy obraz zmian może pokazać tylko dokładna analiza wszystkich opcji menu. Z założenia pominę opcje standardowe dla wszystkich programów Windows i te, które nie zmieniły się z wersji 2.0.

FILE – nowością w tej grupie jest na pewno polecenie BROWSE. Wybranie tej opcji uruchamia Browser (ten sam, który instaluje się w grupie z własną ikoną). Jego zadaniem jest tworzenie albumów. W wybranym katalogu dokonuje on spisu wszystkich istniejących obrazków (format dowolny, byle czytelny dla PSP) i wyświetla je w postaci zbioru małych ikon (thumbnails). Wybranie danej ikony powoduje wyjście do PSP z załadowaniem wybranego obrazka. Więcej szczegółów będzie w opisie tego właśnie programiku.

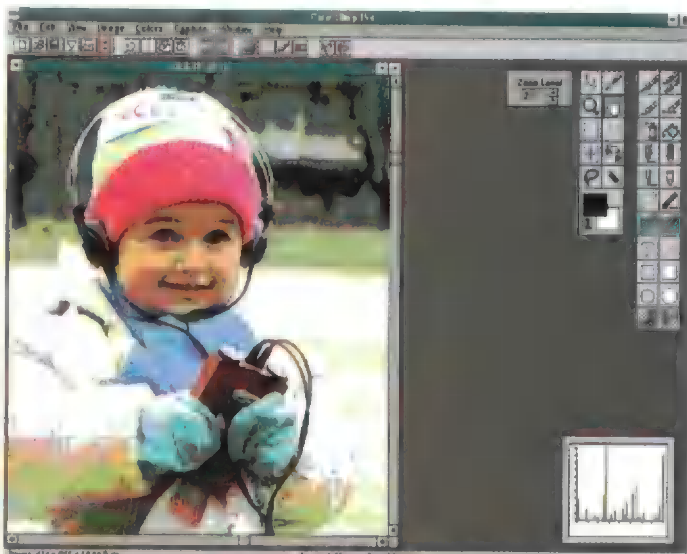
Drugą ciekawą opcją jest REVERT czyli supergeneralneundo. Polega na likwidacji wszystkich zmian wprowadzonych do obrazka i załadowaniu jego pierwotnej wersji.

Nareszcie możemy zrobić coś hurtem. Opcja BATCH CONVERSION pozwala na hurtową konwersję plików. Naszym zadaniem jest tylko określenie typu zbiorów, które chcemy przekonwertować (dosowo z * i ?) i wybranie formatu i subformatu wyjściowego. Wynikiem działania będzie załatwienie całej brudnej roboty za nas przez program (a nie, jak w poprzedniej wersji, OPEN... i SAVE AS...)

Także tutaj następuje konfiguracja systemu (PROPERTIES). Ustawienia GENERAL obejmują wszystkie kwestie związane z pracą na różnych formatach (TIF, JPG, PCD itp.), gdzie użytkownik przy ładowaniu lub zapisie może określić pewne parametry obrabianego obrazka. Opcja



... po zastosowaniu deformacji pentagonalnej



... efekt Posterize

WINDOWS pozwala na zadecydowanie, które operacje na obrazku (filtry, deformacje itp.) mają generować kolejną wersję, a które wprowadzać zmiany do aktualnej. Ustawienie to jest istotne ze względu na możliwość dokonywania wyboru pomiędzy np. różnymi filtrami a także na dostępność pamięci (trzeba wybrać „złoty środek"). Ostatnia opcja to określenie, gdzie dokonywać się będzie składowanie zbioru dla UNDO.

W FILE są jeszcze dwie opcje ACQUIRE i SELECT SOURCE. Służą do obsługi skanera działającego zgodnie ze standartem TWAIN. W ten sposób możemy skanować obrazy bezpośrednio do Paint Shopa.

EDIT – nie zawiera żadnych znaczących nowości oprócz rozszerzonego trybu PASTE (można wklejać na kilka sposobów, tzn. jako nowy obrazek lub jako wstawkę do już istniejącego)

VIEW – określa, co widać na ekranie, czyli które toolboxy, siatki, zoomy (w bardzo szerokim zakresie)

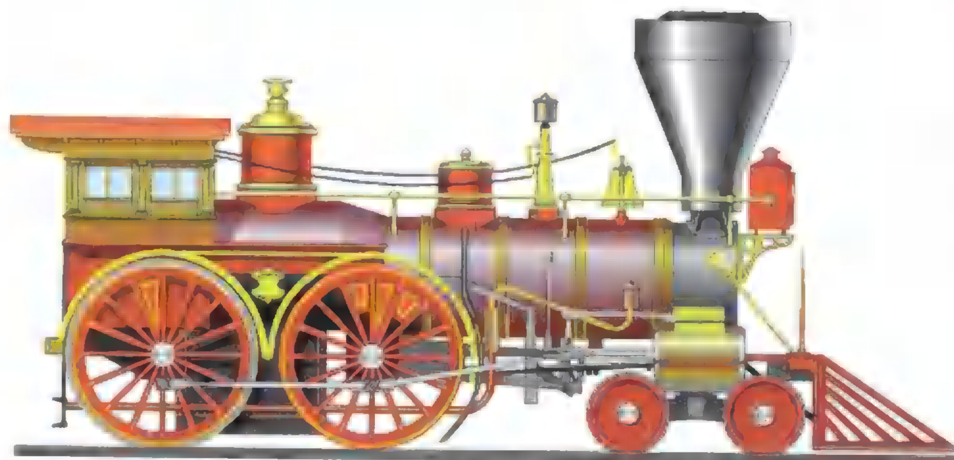
IMAGE – i to jest to, co tygrysy lubią najbardziej. Podobnie jak w poprzedniej wersji, w opcji tej znajdują się filtry i deformatory do obrazków. Aby mieć dostęp do nich, należy jednak pamiętać, że obrazek musi mieć 16mln kolorów (tzn. nie musi mieć tyle kolorów, tylko musi być zapisany na 24 bitach) co łatwo uzyskać przez COLORS/INCREASE ... Posiadany obrazek można odbijać w lustrze, obracać o dowolny kąt, dodać mu ramki, zmienić rozmiar itd., ale to już znamy. Można także tworzyć maski i obsługiwać je. Ale prawdziwa bomba to DEFORMATIONS. Mamy tutaj do dyspozycji 11 różnych deformacji obrazu np. kolista, pięciokątna, walcowa i inne. Większość z nich jest sterowana przez określenie procentu, o jaki ma być wykonane zniekształcenie. Zresztą obrazki mówią same za siebie. Wszystkie możliwe deformacje wprowadziłem na 80%.

Oprócz deformacji mamy dostępne kilkanaście filtrów, a tak na prawdę to o wiele więcej, gdyż oprócz standartowych filtrów jest opcja USER DEFINED, gdzie możemy hulać, ile dusza zapragnie, byle starczyło pomysłów. Standardowo mamy dostęp do sześciu filtrów krawędziowych, siedmiu normalnych (ostrzących lub rozmazujących obraz) i siedmiu specjalnych, dodających np. efekt "śniegu telewizyjnego" lub tworzących mozaikę (taką, jak na twarzach w telewizji).

COLORS – czyli wszystko o kolorach. Podobnie jak w poprzedniej wersji możemy tu dokonywać operacji na samych kolorach. Oprócz operacji takich, jak rozjaśnianie kolorów, kontrastów itd., możemy dokonać solaryzacji i posteryzacji, operować na różnych paletach, two-

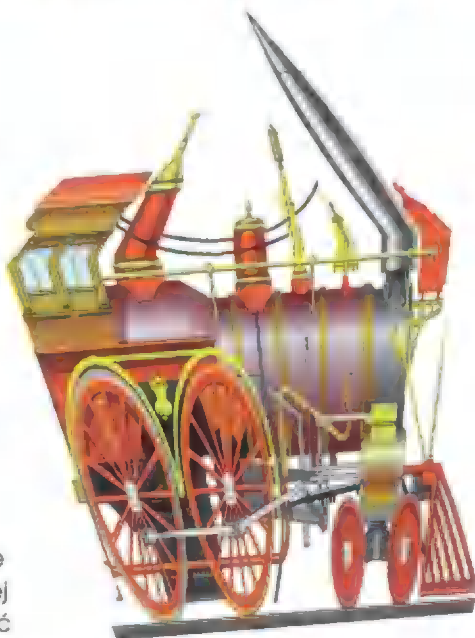


... deformacja sferyczna



HELP – no to się rozumie samo przez się.

I to by było tyle na dziś. Następnym razem zajmiemy się ikonkami tzn. belką i paletami narzędzi oraz wyciśniemy wszystkie soki z browse-





rzyć negatyw, możemy także zmieniać ilość kolorów dostępnych na danym obrazku. O ile zwiększanie liczby kolorów jest automatyczne, o tyle zmniejszanie jest bardziej skomplikowane. Musimy się zdecydować na jakiś model zmiany. Do wyboru są różne metody, których same nazwy są skomplikowane, a efekty różne.

CAPTURE – podobnie jak w wersji poprzedniej możemy dokonywać zrzutu ekranu. Innowacją jest zastosowanie metody gorącego klawisza, która pozwala (po automatycznym zwinięciu się PSP) poustawiać okna na ekranie i zaznaczyć żądany obszar dopiero po wywołaniu klawiszem.

WINDOW – standardowe operacje takie jak wybór, poustawianie czy dopasowanie wielkości okna do wielkości obrazka.

ra. Przygotujcie się na nowości, bo choć część z opcji menu została przeniesiona z poprzedniej wersji (zupełnie słusznie zresztą), to rozwój narzędzi poszedł o wiele dalej.

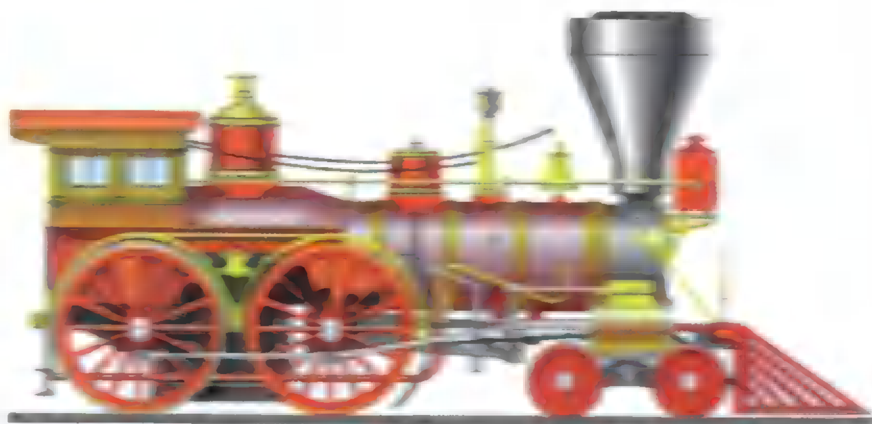
Dr M

dokończenie w następnym numerze

Paint Shop Pro 3.0

Środowisko: Windows
Autor: JASC Inc
Zalecenia konfiguracji: brak
Opłata rejestracyjna: $ 69
Numer dysku: 4/18





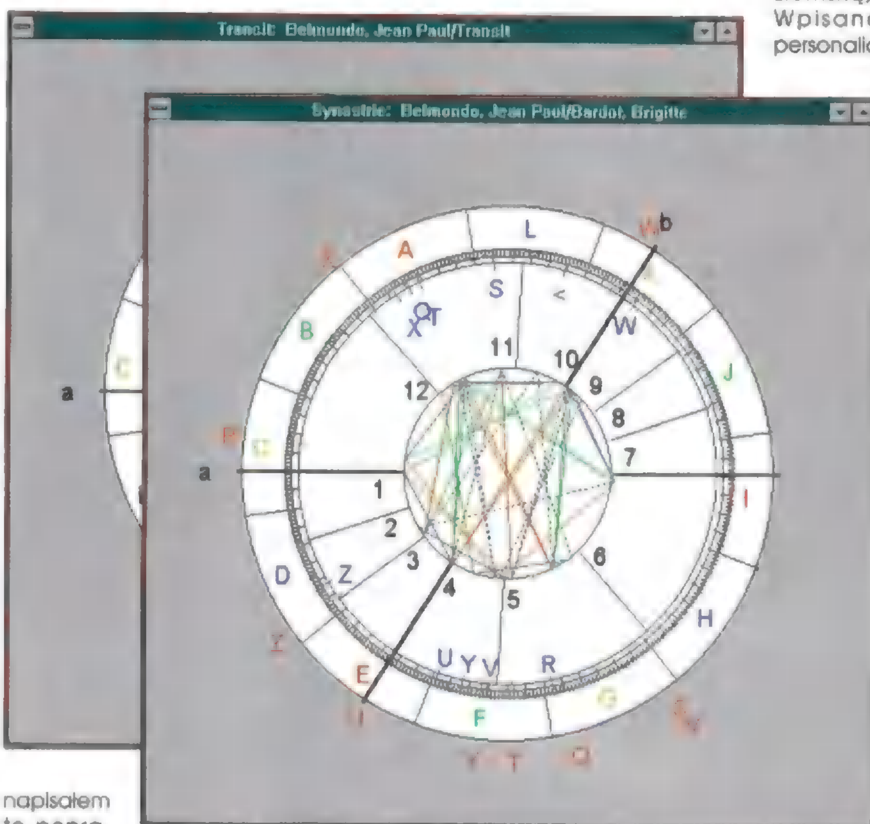
Z wizytą u wróżki

Legende

Planeten	Tierkreiszeichen
Sonne	Widder
Mond	Stier
Merkur	Zwillinge
Venus	Krebs
Mars	Löwe
Jupiter	Jungfrau
Saturn	Waage
Uranus	Skorpion
Neptun	Schütze
Pluto	Steinbock
N.Knoten	Wassermann
S.Knoten	Fische

Kilka dni temu jeden z moich znajomych oszalał. Stwierdził, iż z powodu totalnej nudy wybierze się do wróżki. Cóż – pomyślałem – pewnie słońce zbyt mocno świeci. Nazajutrz poszedłem z nim, z czystej ciekawości, aby zobaczyć jak to „się robi". Znaleźliśmy dość szybko szyld obwieszczający „Wróżka, układanie Tarota". Po chwili byliśmy już w środku. Szczerze mówiąc, trochę inaczej wyobrażałem sobie pomieszczenie osoby, której znajoma jest wiedza tajemna. Nie było sowy, ani śladu czarnego kota, o ludzkich czaszkach i tego typu rekwizytach lepiej zapomnieć. Spotkaliśmy za to kobietę (wiek trudno określić) ubraną najzwyczajniej w świecie. W pokoju panował półmrok, a na stole zamiast opasłych, zmurszałych tomów, leżały dwie książki. Pani grzecznie nas powitała i już po chwili zaczęła rozkładać karty dla mojego towarzysza. Ja usiadłem w fotelu obok i przyglądałem się całemu wróżeniu. Cały „seans", podczas którego wróżka mówiła koledze o jego przeszłości, teraźniejszości i przyszłości, trwał około 45 minut. Właściwie nie powiedziała nic konkretnego. Wspomniała o kłopotach finansowych (to mówi chyba każdemu – kto by ich teraz nie miał), o miłości i o czymś tam jeszcze. Po skończonym wykładzie podziękowała i poprosiła o zapłatę. Razem 15 nowych złotych (samo wróżenie). Proponowała jeszcze dodatkowo wykresy, które opierając się na dacie urodzenia, powiedzą wszystko o życiu i o losie człowieka. Podziękowałem i grzecznie opuściłem gabinet wróżki, by udać się do domu. Znajomy jeszcze został, by stracić więcej pieniędzy..

Po powrocie pomyślałem – po co tracić tyle pieniędzy, których w dodatku mam „jak na lekarstwo". Może lepiej samemu zabawię się w maga. Akurat pod ręką miałem Astro World dla Windows, ponieważ jednak był w niemieckiej wersji językowej, nawet go przedtem nie ruszałem. Chociaż Astro World nie potrafi układać Tarota, to jednak dzięki niemu można dowiedzieć się czegoś więcej o aspektach, mandalach życia (mam nadzieję iż napisałem to poprawnie) i innych tego typu rzeczach. Sam program zajmuje dość sporo miejsca na dysku twardym, prawie 3,5 MB.



Aby dokonać jakichkolwiek wróżb czy przepowiedni należy rozpocząć od wprowadzenia odpowiednich danych. Służy do tego opcja «Personen erfassen» lub też ikona z człowieczkiem. Program wymaga podania imienia i nazwiska (Name), miejsca (Geboren In), daty (Geburtsdatum) oraz godziny urodzenia (Geburtszeit), tudzież miejsca zamieszkania (Wohnort). Wypełniając drugą oraz ostatnią pozycję należy pamiętać, iż miasto musi zostać wybrane ze spisu, już znajdującego się w programie, gdyż „Astro World" używa w późniejszych obliczeniach długości oraz szerokości geograficznej danego miejsca. Jeżeli jednak żądana miejscowość nie jest uwzględniona w tym spisie istnieje możliwość jej dopisania do listy „Astro World'a" (oczywiście, wraz z podaniem jej długości i szerokości geograficznej), przy użyciu funkcji «Ortschaften erfassen» (ikona z kulą ziemską). Wpisane personalia można nagrać na dysk twardy przy pomocy opcji «Sichern». „Astro World" sam w sobie posiada dodatkową bazę z danymi kilku znanych osób m.in.: Bacha, Beethovena czy Mozarta. Na koniec jeszcze tylko określenie płci i strefy czasowej, i już można przystąpić do kolejnego etapu. Niezarejestrowana wersja „Astro World'a" pozwala na sporządzenie trzech wykresów. Są to «GeburtsHoroskop», «Transit» oraz «Partnerschaftsvergleich» (Synastrie). Każdy z nich przedstawiony jest w postaci mandali. Pierwszy z nich, czyli «GeburtsHoroskop» jest horoskopem urodzenia danej osoby. Pokazuje on położenie pla-

Astro World 2.1d

net w momencie naroczin. Aby go uaktywnić potrzebne są wszystkie główne informacje związane z dniem oraz godziną przyjścia na świat. Kliknięcie myszą na jednej z planet na tym wykresie spowoduje otwarcie okienka z informacjami dotyczącymi tego ciała niebieskiego.

Drugi z możliwych horoskopów jest porównaniem pomiędzy «GeburtsHoroskop» a aktualnym położeniem planet na sklepieniu niebieskim. W tejże opcji planety przedstawione są na niebiesko, natomiast tranzytowe ciała niebieskie na zielono.

Ostatnia już opcja, prawdopodobnie najciekawsza ze wszystkich, to horoskop partnerski. Dane dwojga osób są porównywane, a pod uwagę brane są różne dodatkowe aspekty. Na wykresie graficznym jego linie są niebieskie, a jej czerwone.

Wszystkie planety, aspekty czy znaki horoskopu są zaznaczone na wykresach odpowiednimi symbolami. Okno zawierające legendę o nich dostępne jest za pomocą opcji «Legende», «Aspektarium» oraz «HoroskopDaten».

Niestety, interpretacja któregokolwiek z wykresów nie jest mi znana. Wiem jedynie, iż dzięki nim można dowiedzieć się wszystkiego o życiu (oczywiście zalecam zachowanie pewnego dystansu do uzyskanych informacji). Dla dokładnego ich zrozumienia należy użyć opcji Drucken, czyli drukowania, i wybrać się z posiadanym wydrukiem do wróżki, która powinna nam grzecznie wytłumaczyć, o co w tym chodzi. Osobom znającym dobrze język naszych zachodnich sąsiadów powinna wystarczyć obszerna i wszystko wyjaśniająca pomoc (Hilfe).

Tradycyjnie, dla zainteresowanych istnieje możliwość rejestracji, a wraz z nią posiadania pełnej wersji programu. Dla tych, którzy traktują to wszystko jako bezmyślne bzdury i nie wierzą w horoskopy i przepowiednie jest inne wyjście, mianowicie opcja Delete, z której to skorzystał niżej podpisany.

Mud

Astro World 2.1d

Środowisko: Windows
Autor: Peter Buddiendiek & Stefan Nitschke
Zalecenia konfiguracji: PC 386, 33MHz, keyboard, mouse, Windows 3.1, 640 kB RAM, 2600 kB HDD
Opłata rejestracyjna: 95 DM
Numer dysku: 4/21

Lekcja geografii

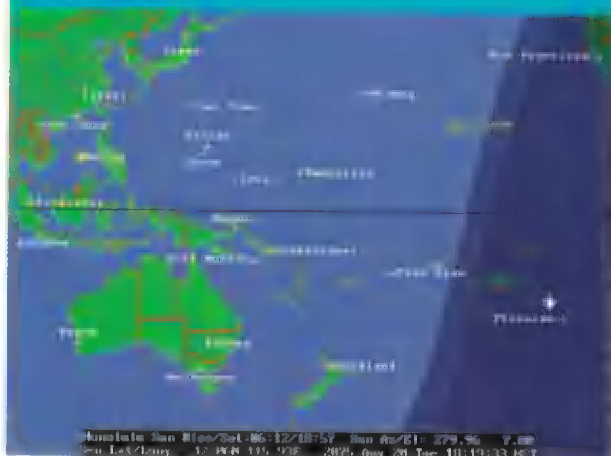


Nie tak dawno temu, rozmawiając ze znajomym z USA i próbując wczuć się w klimat na drugim końcu linii, nagle zdałem sobie sprawę, że kompletnie nie mam pojęcia, jaka tam panuje pora dnia. Dosyć pewne było, że z powodu dużej różnicy czasów mój rozmówca jest w zupełnie innym niż ja nastroju. Przyznam się bez bicia - zawsze byłem cienki z geografii. Nie wiedziałem więc, czy zaczyna się tam nowy dzień, czy panuje ciemna noc? Wystarczyło spytać, ale naraziłoby to na szwank mój honor. Po raz drugi miałem podobny problem parę dni później. Gdzieś w Europie miało być zorganizowane spotkanie tematyczne poprzez sieć Internetu. Godzina tego spotkania była jednak podana w tamtejszym czasie. Zachodziłem więc ponownie w głowę, czy mam dodać, czy odjąć godzinę?

Teraz, powiem szczerze, raz na zawsze pozbyłem się tych problemów. GeoClock wyłożył mi teorię heliocentrycznej budowy świata w najprostszy z możliwych sposobów. Naocznie przekonałem się również, w którą stronę i jak szybko podąża słońce po globie ziemskim. Przyjrzałem się różnym miastom Europy i zbadałem za pomocą programu, która jest tam godzina. Wreszcie, przypomniałem sobie dawno zapomnianą budowę powierzchni Ziemi. A wszystko dlatego, że Geoclock łączy zalety atlasu geograficznego świata, uproszczonej mapy samochodowej (zwłaszcza dla osób ciekawych dużych odległości), kalkulatora czasów (rodem z notatnika dla menedżerów) i wreszcie pomocnika dla domorosłego astronoma.

Przed wgraniem pliku Go.exe uruchamiającego główny program wskazane jest ustawienie niezbędnych parametrów za pomocą programiku geosetup.exe. Po jego uruchomieniu zostaniemy zapytani, czy jako standardowa ma być użyta wyświetlona na ekranie lokacja. Zakładam, że nie mieszkasz, czytelniku, gdzieś na Alasce. Wybierz więc stosowne miejsce zamieszkania. Mając te dane komputer będzie wiedział, względem jakiego miejsca ma obliczać czas oraz inne szczegóły, które opiszę później. Do wyboru dostaniesz wiele predefiniowanych miast z całego świata. Polskich miast jest dziewięć i ja miałem to szczęście, że załapałem się na jedno z nich. Jeśli jednak mieszkasz, czytelniku, w mieście mniejszym niż na przykład Wrocław

GEOCLOCK



czy Kraków, nie przejmuj się i wybierz miejsce położone najbliżej twojej miejscowości - przy tak małej skali różnice w obliczeniach będą naprawdę nieznaczne.

Teraz uruchom główny program GeoClock. Jeśli posiadasz wersję niezarejestrowaną, to przy każdorazowym wgraniu programu będzie cię męczył samoczynnie uruchamiający się help (pomiń go klawiszem Esc). Na ekranie pojawi się bardzo ładna mapka świata. Za efektowny, i zarazem edukacyjny element tej mapki, uznać trzeba wyraźne zaznaczenie tego, co się aktualnie dzieje na niebie. Na naszą Ziemię jakiś pan nałożył bowiem jasną plamę kształtem zbliżoną do kielicha. Symbolizować ma ona strefę, gdzie panuje obecnie dzień. Wokół tego kielicha umieszczone jest rozmyte pasmo brzasku i zachodu słońca. Aby nie było wątpliwości, co jest co, w centrum strefy dnia umieszczono ikonę słońca. Zaraz obok tej ikony znajdziemy nieśmiało zarysowujący się księżyc. Ikona przedstawiająca to ciało niebieskie przy okazji informuje nas, w jakiej kwadrze się ono znajduje. Przyjrzyjmy się uważnie procesowi zachodzącemu na ekranie naszego monitora. Nic to, że oczy zaczną łzawić niemiłosiernie. Jeśli wytrzymamy dostatecznie długo, w nagrodę zobaczymy, jak słoneczko niemrawo poruszy się na nieboskłonie. A może nawet faza księżyca ulegnie zmianie, kto wie? Moim zdaniem dużym plusem tego programu jest fakt, że tutaj wszystko dzieje się na żywo i zgodnie z realnym czasem (oczywiście, jeśli nie zapomnieliśmy prawidłowo ustawić wewnętrznego zegara w komputerze).

Na samym dole ekranu umieszczone są szczegółowe informacje dotyczące położenia słońca. Znajdziemy tam długość i szerokość geograficzną oraz wschód i zachód słońca danego dnia (Rise - wschód, Set - zachód, Latitude - szerokość, Longtitude - długość geograficzna). Używając myszki można przybliżyć niektóre fragmenty mapy. Niestety, w wersji shareware brakuje dokładniejszych map części globu ziemskiego. Na nasze szczęście Europa została włączona w pakiet. Jeśli chcemy poznać lepiej inne zakątki świata, musimy zaopatrzyć się w wersję zarejestrowaną (warto, bo dostaniemy dodatkowe 50 map, również w trybie SVGA). W opisywanej wersji jest pięć map. Możemy je przejrzeć wciskając klawisz "-", bądź też za pomocą funkcji Maplist, znajdującej się na górnym pasku ikon. Oczywiście, za każdym razem na mapę będą nanoszone aktualne dane dotyczące dnia, nocy i terminatora (nie o tego z Arnoldem chodzi).

Na początek możemy się zabawić we wspomniane wyżej liczenie odległości na mapie wciskając ikonę Distance. Klikając w dowolnym punkcie mapy i poruszając myszką rozciągasz linię łączącą zadane przez ciebie miejsca. W dole ekranu otrzymujesz na bieżąco dane na temat geograficznego początku i końca podróży oraz długości trasy. Kolejne kliknięcie w innym miejscu spowoduje zakotwiczenie tam linii trasy.

Opcje umieszczone w pasku narzędzi pod hasłami Lat-Long oraz Country są dodatkiem czysto kosmetycznym. Country zmienia tryb wyświetlania nazw na mapie z miast na państwa. Lat-Long dodaje mapie trochę więcej profesjonalizmu poprzez wprowadzenie siatki położenia geograficznego.

Jeśli jesteście, podobnie jak ja, niezbyt obeznani z geografią naszej planety, z pewnością przyda wam się opcja Where. Z obszernej listy wybrać możemy konkretne miasto i natychmiast znaleźć się na odpowiedniej, jak najbardziej dokładnej mapie terenu. Na nowo narysowanej siatce kursor myszy pojawi się w miejscu, gdzie znajduje się szukane przez nas miasto.

Opcja Speed została wprowadzona dla niecierpliwych użytkowników sprzętu liczącego. Wprawdzie co parę sekund mapa jest na nowo rysowana, ale jeśli poruszamy się w czasie rzeczywistym, zmiany w położeniu słońca są prawie niezauważalne. Możemy tak przyspieszyć czas, aby w ramach jednego cyklu upływało kilka godzin - ekran nabiera wtedy całkiem niezłego tempa. Przedostatnia opcja to nic innego, jak ustawianie dowolnego czasu różnego od czasu wskazywanego przez wewnętrzny zegar naszego komputera. Dodam, że zmiany, jakie poczynimy w GeoClocku, absolutnie nie wpłyną na czas DOS-a.

Do pakietu GeoClock dołączona jest funkcja ułatwiająca prezentację kuli ziemskiej z różnych, korzystnych dla niej, perspektyw. Niezbędne jest w tym celu stworzenie plików tekstowych opisujących cykliczne następowanie po sobie zadanych map. Plików takich może być maksymalnie dziesięć. Nagrywamy je pod nazwami od geoscr0.dat do geoscr9.dat. Sztuka pisania takich skryptów wcale nie jest trudna - do poznania mamy kilka prostych poleceń, zaś omówienie znajdziemy w helpie pod hasłem Commands/Scripts.

Na koniec chciałbym przedstawić cztery dołączone do GeoClocka programy narzędziowe. GeoGlobe przedstawia dosyć ciekawe dla użytkownika urozmaicenie - umożliwia rotację kuli ziemskiej wokół jej osi. Mapy nie są więc statyczne, lecz poruszają się wraz z naturalnym obrotem naszego globu. GeoSetup to omawiany wcześniej program, inicjujący twoją lokalizację na mapie świata. XXGeodat przegląda zawartość kartoteki programu, a następnie kasuje wszystkie pliki Geo(N).dat, które nie mają swoich odpowiedników w plikach graficznych Map(N).ega. Ostatni GeoNoDup służy również do kasowania, tyle że niechcianych przez nas map. Niektóre mapy mogą się bowiem różnić jedynie rozdzielczością, lub innymi cechami, po co więc je trzymać na dysku. Programik pozwala wybrać te, które nas interesują, zaś całą resztę pokasować dla uniknięcia bałaganu.

Muszę stwierdzić, że GeoClock, jak na niewielkie rozmiary (tylko 1MB na dysku), pod względem graficznym prezentuje się bardzo dobrze. Oznaczenia na mapie są czytelne i jednoznaczne. Nie ma niepotrzebnego zamieszania wywołanego nadmiarem informacji na ekranie - całość jest zrobiona estetycznie i schludnie. Myślę, że program ten szczególnie dobrze nadaje się na pokazowe lekcje geografii. Dostępne w nim mapy w przeciągu chwili wyjaśniają to, czego niekiedy wcale nie udaje się przekazać tradycyjnymi metodami.

De Steel

GeoClock 6.1

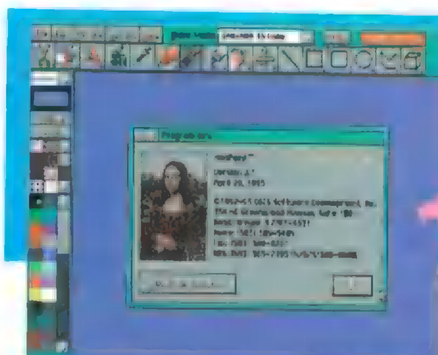
Środowisko: DOS

Autor: Testware Publishing.

Zalecenia konfiguracji: EGA,VGA

Opłata rejestracyjna: £ 35

Numer dysku: 4/22



Neopaint czyli

część trzecia

Edycja wzorów

Po lewej stronie okna edycji wzorów znajduje się obszar roboczy. Po prawej widać efekty Twojej pracy. Wzór lub teksturę rysujesz klikając na poszczególnych polach na ekranie edycji po lewej stronie. Kliknięcie na białym pikselu zmienia go na czarny, a kliknięcie na czarnym zmienia go na biały. U dołu okna znajdują się cztery przyciski z komendami. Przycisk CLEAR usuwa aktualny wzór, dając Ci czystą przestrzeń do pracy. INVERT zmienia czarne piksele na białe, a białe na czarne, dając w efekcie wzór odwrotny. Przycisk OK zachowuje twoje zmiany i przywraca tryb rysowania. CANCEL przywraca Cię do trybu rysowania, ignorując wszystkie zmiany dokonane we wzorach. Białe obszary we wzorze pozostaną białymi, dopóki nie wybierzesz opcji TRANSPARENT PATTERNS z menu OPTIONS. Czarne obszary Twojego wzoru rysowane będą w aktualnie wybranym kolorze wypełnienia (FILL COLOR).

Size Selector

Poniżej ikony nożyczek znajduje się selektor szerokości rysowanych linii. Kliknięcie na strzałkę po prawej stronie rozwija menu zawierające zakres rozmiarów linii, dostępnych dla wybranego narzędzia. Szerokość linii można wybierać dla gumki, markera, pędzli, aerozoli oraz linii używanych do rysowania prostych, prostokątów, okręgów, wielokątów i obiektów 3D.

Listwa Narzędzi

Bezpośrednio pod listwą menu wyświetlane są ikony narzędzi. Narzędzie wyświetlone na przycisku może zostać wybrane przez kliknięcie na jego ikonie kursorem myszki. Kilka z nich posiada w dolnym prawym rogu małą strzałkę. Wskazuje to, że możesz modyfikować działanie tego narzędzia przez powtórne kliknięcie na jego ikonie.

Nożyczki

Ikona nożyczek używana jest do wybrania z Twojego rysunku określonego obszaru do późniejszych modyfikacji, jak również do wycinania i zamalowywania. Używając nożyczek wybierz interesujący Cię obszar przez przesunięcie kursora myszy z jednej strony żądanego obszaru na przeciwległą. Przerywana linia zaznacz wybraną część rysunku. Aby unieważnić wybór, kliknij prawym przyciskiem myszy. Kiedy żądany obszar zostanie wybrany, możesz tę część przesuwać po swoim rysunku przez umiejscowienie kursora myszy w środku wybranego obszaru. Kursor zmieni swój kształt na małą rękę. Trzymając wciśnięty lewy przycisk myszy i ciągnąc wyciętą część, możesz umieścić ją w nowej pozycji puszczając przycisk myszy. Jeżeli umiejscowisz część w niewłaściwym miejscu, użyj opcji UNDO, aby przywrócić rysunek do poprzedniego stanu. Możesz także wybrany obszar zmniejszyć, powiększyć lub zniekształcić – używając myszki do ciągnięcia punktów (uchwytów), które pojawiają się jako małe okienka w rogach przerywanej linii. Kiedy dokładnie umieścisz kursor myszy na jednym z tych punktów, kursor zmieni się na wskazującą dłoń. Trzymając wciśnięty lewy przycisk myszy możesz przesunąć punkt na nową pozycję. Jeśli chcesz dany obszar skopiować, np. przesunąć kopię obrazu, a oryginalną przestrzeń pozostawić nietkniętą – przytrzymaj wciśnięty klawisz CTRL podczas przesuwania obrazu na nową pozycję. Trzymając wciśnięty klawisz SHIFT podczas przesuwu myszy pozostawisz za sobą kolorowy ślad. Pozwala to wykorzystać wybrany obszar jako pędzel. Wybrany obszar może być wycięty (CUT) lub skopiowany (COPY) do schowka (CLIPBOARD) Neopaint'a. Możliwe jest również skopiowanie do pliku (COPIED TO A FILE) lub usunięcie (DELETE). Opcje te są dostępne z menu EDIT po wybraniu części rysunku. Obszary wybrane przy pomocy tych narzędzi mogą ponadto być modyfikowane przy pomocy komend znajdujących się w menu PICTURE. Klikając powtórnie na ikonie nożyczek rozwijasz menu zawierające trzy typy tego narzędzia. Najwyższa ikona - nożyczki obok linii prostej - wybiera lub wycina obszary prostokątne. Musisz wybrać obszary prostokątne, aby móc wykorzystać opcje z menu PICTURE/EFFECTS. Jeżeli chcesz zastosować jakiś efekt na obszarze nieregularnym, musisz najpierw podzielić go na sekcje i użyć kilku małych prostokątów do modyfikacji w kilku operacjach. Środkowa ikona – nożyczki obok linii zygzakowatej – pozwala wycinać obszary w kształcie wielokątów. Zakończenie obrysowania wybranego obszaru nastąpi po kliknięciu ostatni raz na punkcie początkowym lub przez kliknięcie prawym przyciskiem. W tym momencie pojawi się okno dialogowe pozwalające na dokonanie dalszych zmian. Najniższa ikona, przedstawiająca nożyczki obok linii falowanej, pozwala na wycinanie obszaru o dowolnym kształcie. Przeciągnij po prostu mysz dookoła obszaru, który ma zostać wybrany. Również tu pojawi się na koniec okno dialogowe pozwalające na dokonanie zmian.

Edycja wybranego obszaru

Obszary wycięte i otoczone przy pomocy nożyczek w trybie wielokąta czy dowolnym, mogą być dalej edytowane, nim zostaną definitywnie wybrane. Jeżeli chcesz dokonać drobnych poprawek przez włączenie lub wyłączenie pewnych obszarów, masz możliwość użycia myszy do zmiany pozycji punktów (uchwytów), pojawiających się jako małe okienka w rogach linii otaczającej zaznaczony obszar. Kiedy kursor myszki jest umieszczony dokładnie na jednym z tych punktów, naciśnij lewy przycisk i przesuń punkt na nową pozycję. Po przesunięciu wycięty obszar powiększy się lub zmniejszy. Możesz dodać nowe punkty lub usunąć już istniejące. Nowe punkty dodaje się klikając lewym przyciskiem na linii ograniczającej, w miejscu, gdzie życzysz sobie umieścić nowy punkt. Istniejący usuwa się klikając na tym punkcie lewym przyciskiem myszy przy wciśniętym klawiszu CTRL. Kiedy ograniczenie znajduje się na właściwym miejscu, należy kliknąć na przycisku OK w oknie dialogowym.

Na podstawie dokumentacji przygotował

Mirek

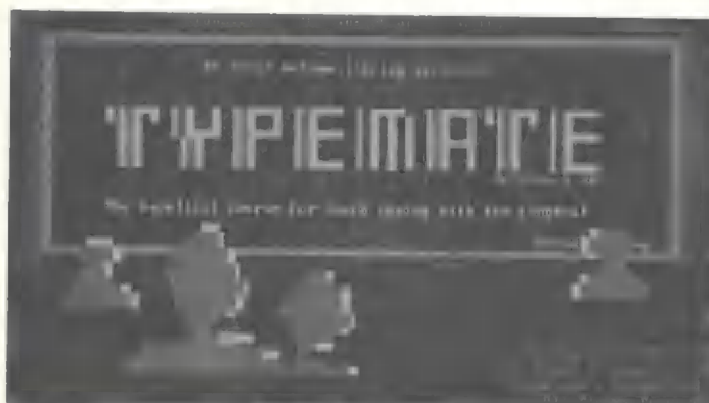
ciąg dalszy w następnym numerze

NEO PAINT

Środowisko: DOS
Autor: NeoSoft Corp.
Zalecenia konfiguracji:
IBM PC 286, VGA, 640 kB pamięci konw., mysz
Opłata rejestracyjna: 45$
Numer dysku: 2/24



NIE ZERKAJ NA KLAWIATURĘ



Aby nauczyć się szybko pisać na komputerze wcale nie trzeba przechodzić kursu nowoczesnej sekretarki. Wystarczy odrobina chęci i poświęcenia i dobry program do nauki - na przykład Typemate 5.20. Kto chce, niech nie wierzy, ale wśród stu umiejętności ułatwiających życie we współczesnym świecie efektywne pisanie postawiłbym w pierwszej dziesiątce.

Czym jest owo efektywne korzystanie z klawiatury (niekoniecznie komputera)? Jest to: po pierwsze - co najmniej trzydzieści słów na minutę, po drugie - zupełna spontaniczność w pisaniu i mały procent pomyłek, po trzecie - korzystanie z wszystkich dziesięciu palców. Typowym błędem jest na przykład zerkanie na klawiaturę. Obniża to drastycznie szybkość pisania i powoduje znaczne pogorszenie wzroku. Choćby tylko z tych powodów warto znaleźć codziennie chwilę na naukę, aby po dwóch tygodniach być już biegłym adeptem komputeropisania.

Załóżmy, że z korzystaniem z klawiatury mamy do czynienia po raz pierwszy. Jest to bardzo korzystna sytuacja - nie wyrobiliśmy sobie błędnych nawyków. Czym prędzej uruchamiamy więc, zawierający wiele opcji, program Typemate.

Jako wstęp teoretyczny przeczytajmy sobie *Instructions for Touch Typing* (opcję tę uruchamiamy naciskając literę *I*). Teraz już wiemy, co to jest klawiatura i jak mamy usytuować na niej swoje ręce.

Po dalsze szczegóły sięgniemy do *Finger Positions*. Na schemacie klawiatury zobaczymy rozmieszczenie wszystkich dziesięciu palców. Każdy klawisz ma przypisany tylko jeden jedyny palec. Jak łatwo obliczyć, poszczególne palce obsługują co najmniej trzy klawisze. W tym cały problem. Dla ułatwienia palce wskazujące umieszczamy nad specjalnie oznaczonymi klawiszami. Dzięki temu łatwiej jest się odnaleźć na klawiaturze nie patrząc na nią.

Zaczynamy lekcję (*Start Lesson*). Mamy do dyspozycji sześć poziomów zaawansowania. W każdym kolejnym dochodzą nowe klawisze do opanowania. Nie bądźmy dla siebie surowi. Cztery klawisze dziennie w zupełności wystarczą. Po uruchomieniu wybranej lekcji zostajemy poinformowani, jaki materiał obejmuje ten poziom, czyli z jakiej części klawiatury będziemy korzystać. Zapamiętajmy dobrze te informacje.

Nauka polega na wpisywaniu zdań i zwrotów z użyciem odpowiednich liter. Na początek będą one cokolwiek pozbawione sensu, później jednak, w miarę poznawania nowych liter, zaczną się klarować. Po sesji komputer podaje szybkość pisania i liczbę pomyłek. Z doświadczenia wiem, że nie należy dążyć do zwiększania szybkości (pojawi się sama z biegiem czasu) kosztem dokładności. Zamiast przyspieszać starajmy się raczej zwalniać, dokładność jest bowiem rzeczą najważniejszą.

Po skończeniu partii materiału może się okazać, że pewne litery opanowaliśmy lepiej, zaś inne gorzej. Te ostatnie są przechowywane w buforze liter problemowych *Problem letter buffer*. Przed przystąpieniem do nauki nowego materiału wskazane jest przećwiczenie klawiszy, które sprawiają nam największy kłopot.

Równolegle do ćwiczeń w oparciu o standardowe lekcje, możemy prowadzić własny tryb nauki. Przeznaczone do tego są opcje w lewej kolumnie ekranu. *Letters entered by you* oznacza litery podawane przez użytkownika. Program tworzy z nich ciągi liter, a następnie przeprowadza podobne ćwiczenia, jak wcześniej podczas lekcji.

Poniżej znajdziemy opcję *Lower case letters*. Jest to nauka małych liter. Gdy je już opanujemy, możemy przejść do dużych liter (*Capital and lower case letters*). Najtrudniejszą częścią nauki są liczby i litery (*Numbers and Letters*) - cyfry są najbardziej oddalone na klawiaturze i dlatego powodują najwięcej pomyłek.

Gdy znudzi się nam wpisywanie pojedynczych liter, przejdźmy do całych wyrazów (opcja *Words*), a później do całych zdań (*Sentences*). Każdy plik ASCII wyśmienicie się do celów nauki nadaje. Podajemy tylko ścieżkę i nazwę pliku, a program załatwia za nas resztę.

Gdy uznamy, że dość dokładnie opanowaliśmy klawiaturę i nie popełniamy wielu pomyłek, należy zająć się szybkością pisania. Za pomocą opcji *Measure typing speed* mierzymy szybkość wpisywanych liter. Wyniki podawane są w słowach i literach na minutę. Ta opcja nie narzuca użytkownikowi tekstu do wpisywania. Czy będziemy więc wprowadzać całe zdania, czy przypadkowe słowo, nie sprawi to programowi żadnej różnicy. Różnić się mogą jedynie wyniki. Jasne jest, że całe sensowne zdania trudniej wpisywać niż przypadkowe litery lub wyrazy. Dlatego warto korzystać z gotowego tekstu, najlepiej w języku, w jakim mamy zamiar pracować najczęściej - później wprawny użytkownik nie rozbija wyrazów na pojedyncze litery, lecz korzysta z zasobów słownictwa, jakie poznał wcześniej. W ten sposób całą operację wykonuje zupełnie spontanicznie i gładko. I takiej biegłości wam życzę.

Piotr Lasoń

TypeMate 5.20

Środowisko: DOS
Autor: Martijn Y. de Deugd
Zalecenia konfiguracji: brak
Opłata rejestracyjna: $ 25
Numer dysku: 4/25

Logo Berkeley for Windows

Teorii dwa łyki

Logo to jeden z wielu języków programowania wyższego poziomu. Może już trochę zapomniany przez profesjonalnych programistów w czasach sieci komputerowych i systemowych języków programowania, ale myślę, że nadal przydatny. Jego wersja sharewarowa pracująca w środowisku Windows została przygotowana na uniwersytecie w Berkeley w Kalifornii. Przeznaczona jest przede wszystkim do nauki i może być kopiowana pod warunkiem, że nie jest źródłem zysków.

Są dwa modele języków programowania: kompilowane i interpretowane. Kompilatory to programy tłumaczące kod źródłowy programu wyższego poziomu na język maszynowy danego procesora zrozumiały przez komputer. Efektem działania kompilatora jest zbiór wynikowy, który może być uruchomiony bezpośrednio z poziomu systemu operacyjnego. Przykładami takich języków są Pascal czy język C (C++).

Druga grupa języków programowania to interpretery. Nie powstaje tutaj żaden kod wynikowy, a każda linia programu jest na bieżąco tłumaczona bezpośrednio przed wykonaniem. Takie języki są najlepsze do nauki pisania programów. Tu właśnie należy umieścić Logo.

Jeśli ktoś spotkał się już z Logo, na pewno pierwszą rzeczą, jaka mu się kojarzy z tym językiem jest grafika żółwia. Co to takiego? Jest to specyficzna dla tego języka forma używania komend graficznych. Na środku ekranu pojawia nam się symbol żółwia, którego ruchem możemy sterować.

Żółw

Dlaczego żółw? Dlatego, że pierwsza wersja tego języka służyła do poruszania elektronicznego robota, który kształtem przypominał żółwia.

Podstawowe komendy języka to *idź do przodu (forward)*, *obróć się w lewo/prawo (left/right)*. Każdy ruch żółwia powoduje pozostawienie śladu. Otóż żółw ciągnie za sobą pisak, który oczywiście możemy podnieść (*penup*), jeśli chcemy przesunąć żółwia w inne miejsce. Komenda *pendown* opuszcza pisak powtórnie. W ten sposób napisaliśmy pierwszy program.

W oknie komend możemy wpisać:

forward 50

Po naciśnięciu klawisza **Enter** komenda zostanie wykonana. Tak właśnie działa interpreter. Teraz wpiszmy:

right 90

Efekt to obrócenie żółwia o 90 stopni w prawo.
W ten sposób możemy narysować kwadrat. Wystarczy powtórzyć te komendy jeszcze trzy razy. Żmudne, prawda? Wszystko można sobie uprościć. Wystarczy podać, ile razy dana komenda ma zostać powtórzona.

Wróćmy na środek ekranu (komenda *home*) i wyczyśćmy ekran (*clean*). Teraz możemy spróbować tak:

repeat 4 (fd 60 rt 90)

fd i *rt* to skróty komend *forward* i *right*. Możemy też obracać się w lewo (*left* lub *right* z ujemnym kątem) oraz chodzić do tyłu (*back* lub *fd* z ujemną liczbą kroków).

Powtarzanie takiej komendy za każdym razem, gdy chcemy narysować kwadrat, również nie jest ciekawe. Na szczęście Logo daje możliwość definiowania własnych komend. Z opcji **File** wybieramy **Edit** - pokaże się okienko dialogowe, które wyświetli nam nazwy wszystkich, do tej pory zdefiniowanych, komend (tych własnych). Możemy wpisać swoją nazwę np. kwadrat. Naciskamy **Enter** i jesteśmy w edytorze, w którym budujemy własne komendy.

Cała treść komendy musi być zawarta między dwoma liniami:

to kwadrat
...
end

Wpisujemy jak poprzednio:

to kwadrat
repeat 4 (fd 50 rt 90)
end

i mamy już zdefiniowany kwadrat. W edytorze wybieramy **File/Exit**. Naciskamy **yes**, aby interpreter dołączył komendę do pozostałych poleceń i możemy spróbować jej użyć. W linii poleceń piszemy:

kwadrat

No cóż, działa. Teraz drobna modyfikacja. Wchodzimy powtórnie do edytora i treść komendy zmieniamy następująco:

to kwadrat :bok
repeat 4 (fd :bok rt 90)
end

Teraz, aby użyć naszej nowej komendy, musimy podać jej parametr, np. tak:

kwadrat 60

(na ekranie pojawił się kwadrat o boku długości 60 kroków).

Na koniec ostatni program z grafiki żółwia:

to figura :bok :ile
repeat :ile (fd : bok rt 360/ile)
end

i sposób jego użycia:

repeat 12 (figura 20 repcount)

Instalacja

Program instalacyjny dołączony do pakietu wykonuje za nas wszystkie niezbędne czynności. Kopiuje zbiory na dysk i tworzy odpowiednią grupę w Windows.

Uruchamianie i opuszczanie Logo

Oprócz standardowego uruchomienia w Windows program pozwala załadować interpreter języka również z poziomu DOS. Piszemy wówczas:

win logo -l file1 file2 ... (*-l* od *load*).

Podane zbiory zostaną załadowane, zanim Logo rozpocznie interpretować komendy z linii poleceń.

Jeżeli zostanie załadowany i uruchomiony program, który zawiera komendę **bye**, Logo uruchomi go, a sam zakończy swoje działanie. Komenda *-l* musi poprzedzać wszystkie inne.

Jeżeli w programie użyjemy komendy, która nie została zdefiniowana, wówczas Logo najpierw będzie poszukiwał zbioru w aktualnym katalogu, który będzie miał taką samą nazwę i rozszerzenie *.lg*. Jeżeli znajdzie, załaduje go,

jeżeli nie, to wówczas będzie przeglądał katalog biblioteki i dopiero jeśli tam go nie znajdzie, zgłosi błąd.

Do edytora komend możemy przejść w dwojaki sposób: wybierając opcje z menu (**File/Edit**) lub w linii poleceń pisząc:

edit "nazwa

(uwaga, cudzysłów jest rzeczywiście tylko jeden)

Edytor

Edytor, oprócz standardowych poleceń edytorskich zdefiniowanych, posiada dwie dodatkowe funkcje: help kontekstowy oraz możliwość przetestowania właśnie pisanej komendy.

Help

Jeżeli zaznaczymy dane słowo (podwójne kliknięcie lewym przyciskiem myszki) to, po wybraniu opcji help (lub prawy przycisk myszy), przejdziemy do opisu danej komendy.

Na podstawie własnej praktyki stwierdzam, że w helpie znajdują się bardzo dokładne opisy wszystkich komend. Jest to najlepsze źródło informacji.

Testowanie

Za pomocą myszki możemy zaznaczyć fragment kodu, który chcemy przetestować, i wybrać opcję *test*. Poszczególne linie będą kolejno przesyłane do linii poleceń w celu wykonania.

Okienko wykonawcze

Ta nazwa obejmuje okienko, w którym spędzamy najwięcej czasu. Składa się ono z trzech zasadniczych części. W linii poleceń wprowadzamy komendy do wykonania. Wszystkie komendy, które do tej pory wydaliśmy, są pamiętane w okienku powyżej. Możemy przepisać dane polecenie do linii komend poprzez wskazanie go myszką lub też od razu wykonać poprzez dwukrotne kliknięcie na nim lewym przyciskiem myszy.

Za pomocą klawiatury z linii poleceń do okna historii możemy przejść poprzez naciśnięcie klawisza kursora w górę, a do linii poleceń wracamy po naciśnięciu strzałki w prawo lub w lewo. (aktualna linia zostanie przepisana do linii poleceń).

Naciśnięcie **Enter** spowoduje wykonanie danej komendy.

Przycisk **Execute** powoduje wykonanie komendy znajdującej się w linii poleceń (efekt taki sam, jak naciśnięcie klawisza **Enter**).

Przycisk **Status** otwiera dodatkowe okienko, które wyświetla dodatkowe ustawienia programu (stan i położenie żółwia, rodzaj wybranej czcionki, kolor czcionki i pisaka żółwia). Naciśnięcie jeszcze raz tego przycisku powoduje zamknięcie okienka.

Przycisk **Trace** włącza lub wyłącza śledzenie wywołania komend. Jeżeli ta opcja jest włączona, to przed każdym wywołaniem komendy zostanie ona wypisana wraz z aktualnymi parametrami wywołania. Opcja bardzo przydatna podczas poszukiwania błędów logicznych w programie.

Przycisk **Halt** bezwarunkowo przerywa pracę uruchomionego programu.

Przycisk **Reset** działa jak komenda **ClearScreen** - czyści ekran i przywraca stan początkowy.

Przycisk **Yield** pozwala zablokować inne programy pracujące pod Windows, w trakcie gdy jest uruchomiony nasz program. Działa on wówczas szybciej, ale nie można go zatrzymać (nie działa również przycisk **Halt**), dopóki program sam nie skończy swojej pracy. Przydatny, jeśli nasz program działa poprawnie. Są dostępne również komendy *yield* oraz *noyield* pozwalające włączać i wyłączać tę opcję programowo.

Co daje Logo?

Siłą Logo to nie jego grafika, choć może jest częścią najbardziej efektowną. Logo jest językiem programowania zbudowanym bardzo logicznie. Zaprogramowanie, czyli rozwiązanie danego problemu polega na rozbiciu go na mniejsze podproblemy, które, każdy z osobna, poddajemy powtórnej analizie. Zastosowanie rekurencji oraz standardowo wbudowane operacje na tablicach i listach czynią ten język wręcz modelowym do nauki programowania strukturalnego. Stąd tak duża popularność tego języka w szkołach. W niektórych krajach jest on obowiązkowym językiem programowania w szkole średniej. Polecam ten język wszystkim tym, którzy do tej pory nie mieli styczności z programowaniem. Dołączona duża ilość przykładów rozwiązujących dość popularne problemy pozwala zorientować się w metodologii programowania. Proponuję zacząć od problemu wieży Hanoi. Wczytujemy (**File/Load**) zbiór o nazwie *hanoi*. Gdy zbiór został wczytany to wydajemy polecenie *hanoi* z wysokością wieży jako parametrem, np.:

hanoi 5

Dostępna literatura? Warto poszukać trochę w bibliotekach. Swego czasu na rynku księgarskim ukazała się książka pod tytułem "Pierwsze kroki w Logo", która - wbrew tytułowi - wprowadzała dosyć głęboko w arkana programowania w Logo. Autor? No cóż, moja pamięć też jest zawodna. Powodzenia w programowaniu.

K.K.

Logo Berkeley 3.6	
Środowisko:	Windows
Autor:	George Mills, Brian Harvey
Zalecenia konfiguracji:	brak
Opłata rejestracyjna:	freeware
Numer dysku:	4/26

dokończenie ze str. 9

jest zdefiniowanie pierwszej kolekcji (S-collection). Podajemy typ i nazwę. Tworzymy połączenia pomiędzy obiektami i w ten sposób powstaje pierwotna struktura. W każdej chwili możemy usunąć dowolny jej element bez obawy o stabilność samej sieci. Jeśli istniała zależność typu listy dwukierunkowej i po wykasowanym elemencie znajdował się inny, program przeciągnie połączenie pomiędzy elementem mającym bezpośrednie połączenia z wykasowanym. Niezawodność jest przy tym naprawdę bardzo duża. Program inteligentnie wybiera rozwiązania najbardziej bezpieczne dla tworzonej prezentacji.

Aby ułatwić korzystanie ze stworzonych w pocie czoła prezentacji, programiści postarali się o trzeci moduł, czyli Viewer. Można za jego pomocą przeglądać sposób nakładania się obiektów w kolekcjach. Po uruchomieniu (w ikonie grupy HM-Card nosi on nazwę Executor) pojawi się okno z zapytaniem o plik zawierający bazę danych, w której znajdują się definicje kolekcji do podglądu. Następnie wybieramy jedną z kolekcji i, korzystając z ikonek śledzenia, krok po kroku obserwujemy wizualne efekty naszej pracy nad prezentacją.

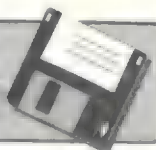
Po przeczytaniu tego opisu szczerze radzę zapoznać się z interaktywną demonstracją. Znajdziecie tam dużo więcej informacji bardzo przydatnych na starcie. Demonstracja ta sama w sobie jest doskonałym przykładem zastosowania praktycznego programu HM-Card (ponieważ została zrealizowana właśnie w tym systemie). Szczególnie warto zatrzymać się na dłuższą chwilę podczas prezentacji struktur danych oraz zachodzących pomiędzy nimi zależności.

Opisany pakiet jest zaledwie podstawą ciągle doskonalonego systemu. Na Internecie znajduje się nawet serwer dedykowany HM-Card zawierający dodatki i uzupełnienia (dla zainteresowanych adres :iicm.tu-graz.ac.at w katalogu \pub\HMCARD).

Podsumowując, muszę z pełnym przekonaniem stwierdzić, że HM-Card prezentuje zadziwiająco wysoki poziom. Myślę, że nawet jako program komercyjny miałby ogromne szanse zdominować rynek. Oferuje wysoką niezawodność, wygodę obsługi i dużą szybkość przetwarzania informacji.

Mescalito

HM-Card 1.4	
Środowisko:	Windows
Autor:	IICM
Zalecenia konfiguracji:	brak
Opłata rejestracyjna:	freeware
Numer dysku:	4/9

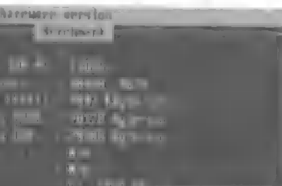


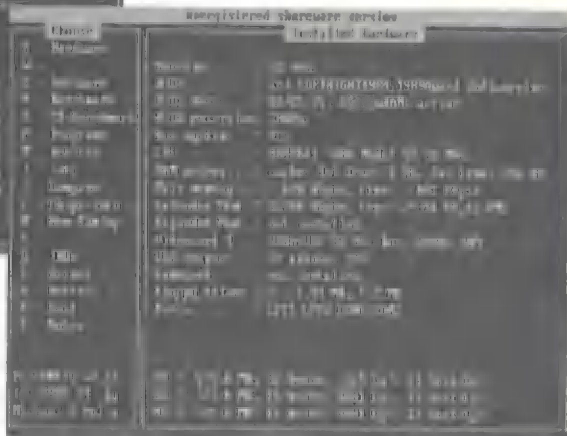
Testowanie komputera

Do programów testujących od „zawsze" podchodziłem z dystansem. Chociaż idea ich działania jest całkowicie słuszna, to razi mnie fakt, iż prawie każdy z nich pokazuje odmienne informacje. Podobnie było z dzisiejszym bohaterem - programem PC-Config, przeznaczonym dla środowiska DOS. Chociaż na dysku twardym ledwie można go zauważyć (zajmuje ok. 250 kB), to program ten winien znaleźć się u każdego szanującego się posiadacza komputera.

Zaraz po uruchomieniu programu wyświetlana jest tabela, z której użytkownik może zasięgnąć podstawowych informacji o swoim komputerze. Tutaj wyświetlane są dane na temat posiadanej płyty głównej, procesora, dostępnej ilości pamięci RAM, typu karty graficznej, ilości stacji dysków, portów, wielkości twardego dysku itd. Po lewej stronie znajduje się spis dostępnych, używanych w programie opcji oraz odpowiadających im klawiszy literowych. Jeśli wybierzemy opcję Software, PC-Config rozpozna zainstalowane programy, m.in. aktualną wersję dyskowego systemu operacyjnego (DOS), działające sterowniki pamięci XMS oraz EMS, czy też wreszcie ewentualny program kompresujący dysk twardy (jeżeli takiego używamy). Często zdarza się, że w komputerze znajduje się karta muzyczna bądź napęd CD-ROM. Jak wiadomo, każde urządzenie instalowane w naszym komputerze używa odpowiednich przerwań, by poprawnie działać. PC-Config umożliwia analizę przerwań sprzętowych (opcja IRQ) - dzięki temu możemy uniknąć niepotrzebnych nerwów przy montażu nowej karty. Opcja Drives pozwala na zorientowanie się w ilości posiadanych stacji dysków oraz wielkości partycji dysku twardego. Bardzo ciekawą i użyteczną opcją jest Benchmark. Funkcja ta testuje prędkość komputera (w procentach), transfer oraz czas dostępu dysku twardego.







Wybór opcji Compare pozwoli na porównanie wyników naszego komputera z innymi, wyszczególnionymi w programie. Listę rozpoczyna się od Pentium, poprzez 486-ki, a kończy na wolnych XT-ach. Zapewne nie wszystkim właścicielom wyniki ich maszyn dadzą powód do dumy, ale zawsze warto sprawdzić - to przecież nic nie kosztuje. Posiadacze napędu CD-ROM zapewne chętnie skorzystają z możliwości sprawdzenia przy użyciu opcji CD-Benchmark szybkości swojego odtwarzacza. W każdej chwili możemy skorzystać z pomocy (funkcja Info), zrestartować program (Restart) lub zakończyć pracę (Exit).

Config bez problemu może zastąpić inne, nawet komercyjne programy testujące. Podawane przez niego informacje są wiarygodne i, co równie ważne, możliwe jest natychmiastowe porównanie ich z informacjami dotyczącymi innych komputerów. W wersji shareware program został pozbawiony dwóch opcji, mianowicie Vga Refreshing - Timing oraz opcji jeszcze dokładniej sprawdzającej sprzęt. Obie dostępne są dopiero w zarejestrowanej wersji programu, którą można nabyć płacąc wyszczególnioną w dokumentacji kwotę. Warto tu wspomnieć, iż PC-Config został napisany przy użyciu pakietu Turbo Pascal oraz Assemblera. PC-Config na pewno przyda się Wam czasami podczas pracy z komputerem, a z racji jego małej objętości i dużej wydajności przypuszczam, iż zostanie na Waszych dyskach twardych przez dłuższy okres.

Mud

PC-Config 7.27

Środowisko: DOS
Autor: Michael Holin
Zalecenia konfiguracji:
PC XT/AT, 280KB RAM, CGA MDA EGA VGA, MS DOS 2.0
Opłata rejestracyjna: 35$ (23$ dla studentów)
Numer dysku: 4/28

OBSESJA diagramu

Mniej więcej od roku 1970 rozpoczęła się istna rewolucja w szybkiej, efektywnej nauce. Zwyczajowo przyjmowało się, że nic nie może być bardziej skuteczne niż typowe "wkuwanie" (to znaczy powtarzanie do osiągnięcia zamierzonego skutku - zapamiętania). W latach siedemdziesiątych Tony Buzan stwierdził jednak, że należy zerwać z konwencją. W dobie coraz większego natłoku różnych informacji niezbędne było bowiem wymyślenie nowego, ekonomiczniejszego systemu nauki. Buzan czym prędzej zabrał się do pracy i wkrótce publicznie ogłosił jej efekty. Po zbadaniu grupy studentów stosujących jego zalecenia i studentów uczących się tradycyjnymi metodami wyszło się, że pierwsza grupa wykazała się dużo wyższym wskaźnikiem przyswojenia informacji i większą kreatywnością.

Buzan oparł swój sposób nauki na zasadzie łączenia ze sobą pojęć, wchodzących w skład materiału do nauki, za pomocą jak największej liczby skojarzeń. Daje to w efekcie prawie 200 % wzrostu wydajności pamięci i skrócenie czasu przeznaczonego na naukę. Stosowane są najróżniejsze metody kojarzenia - można sobie pomagać używając skojarzeń z kolorami, kształtami, miejscami, liczbami itp. Są to tak zwane mnemotechniki, czyli metody pamięciowe. Bardzo ważne jest zaangażowanie "uczuciowe" osoby korzystającej z takich mnemotechnik. Aby, na przykład, zapamiętać trudny numer telefoniczny znajomej (lub znajomego), musimy skojarzyć sobie kolejne cyfry numeru z rzeczami, które w jakiś sposób są z tą osobą związane, najlepiej łącząc przy tym te obiekty w scenki (aby również kolejność była zachowana).

Oprócz mnemotechnik, Tony opracował unikalną metodę szybkiego czytania. Pozwala ona na przeczytanie książki o kilkuset stronicach dosłownie w godzinę. Tempo czytania zazwyczaj wzrasta kilkukrotnie po skończeniu pełnego kursu. Nie będę mówił o zaletach szybkiego czytania, bo są one oczywiste. Załóżmy, że do egzaminu zostało tylko parę godzin, a przed nami piętrzy się stos opasłych woluminów. Co wtedy?

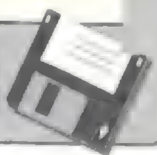
Oczywiście, poza szybkim czytaniem i zapamiętywaniem, niezbędna jest umiejętność skutecznego przechowywania informacji w postaci ogólnie zrozumiałych notatek. Do tego właśnie służy metoda tzw. Mind Mappingu. Opiera się ona na założeniu, że to nie my mamy się dostosowywać do ograniczeń kartki papieru i ołówka, ale nasze notatki do zasad funkcjonowania ludzkiego mózgu. Mają więc one niejako dublować naturalny proces przetwarzania i zapamiętywania informacji. Spójrzmy, jak wygląda układ kartotek pod Nortonem. Przejrzysty, prawda? Wiemy co gdzie w danej chwili się znajduje. Podobnie informacje zmagazynowane w mózgu. One także są zapamiętane w takich hipotetycznych kartotekach. Jasne, że pomiędzy takimi kartotekami istnieje wiele innych nielinearnych połączeń (podobnie jak w Unixie).

Na papierze można takie zawiłości oddać rysując drzewiastą strukturę, ozdobioną rysuneczkami i symbolami. Na gałęziach takiego drzewa są umieszczone tylko słowa kluczowe. Ponieważ całe zdania wprowadziłyby niepotrzebny zamęt, musimy zawsze starać się dobierać takie słowa, które najlepiej oddawały by charakter danej gałęzi (można, oczywiście, pisać książkowymi definicjami - jak kto lubi). Gałęzie rozwidlają się, w razie potrzeby, na podrzędne gałązki i w ten sposób tworzy się cała skomplikowana struktura oddająca jak najlepiej hierarchię notowanych informacji (np. wybryki_natury=> dziwolągi=> niesklasyfikowane=> Atari 800XL). Jest to niezwykle skuteczny sposób notowania ze względu na swoją niezaprzeczalną przejrzystość. Wystarczy bowiem tylko zerknąć na taki diagram (spolszczone określenie Mind Map), aby przypomnieć sobie wszystkie niezbędne aspekty mającego nadejść egzaminu bądź też przemówienia. To, jak wiele konkretnych informacji będzie zawartych na kartach diagramu, zależy wyłącznie od osobistej inwencji autora. Niektórzy preferują bardzo duże uogólnienia, inni notują dosyć szczegółowo, zawsze jednak stopień kompresji danych wynosi ponad 300 %. Generalnie zasada jest taka, że powinno się ograniczać do minimum podczas wypełniania diagramu. Po pierwsze - będzie więcej miejsca na stronie, a zazwyczaj jeden pełny diagram zajmuje tylko stronę (jedyne ograniczenie, które tak naprawdę tylko ułatwia późniejszą pracę z diagramem). Po drugie - Mind Map, aby był skuteczny, musi wymagać pewnego zaangażowania intelektualnego. Nie wszystkie szczegółowe informacje muszą być podane jak na tacy. Mając słowa kluczowe powinniśmy móc sobie przypomnieć, co się za nimi kryje (dodatkowy trening pamięci). Jeśli nie, to znaczy, że się za bardzo nie przykładaliśmy do robienia tego diagramu. Reszta sukcesu to tylko lanie wody i posiadanie pewnej elokwencji. Dobrze zrobiony diagram gwarantuje zdanie każdego egzaminu.

A jak w praktyce wygląda obsługa programu? Gdy po raz pierwszy uruchomimy InfoMap automatycznie zostaną załadowane dwa przykładowe diagramy. Jeden z nich obrazuje podstawowe idee techniki Mind Mappingu, zaś drugi traktuje o zalet samego programu. Widzimy tutaj, czym jest dobry diagram. Ekran przecież wcale nie jest duży, a jak wiele informacji zostało w przejrzysty sposób na nim umieszczonych. Naukę obsługi InfoMapu zaczniemy od poruszania się po diagramach. Służą do tego ikony umieszczone w pasku narzędzi na górze ekranu. Pierwsza ikona - lupa Sherlocka Holmesa - symbolizuje, oczywiście, powiększanie i zmniejszanie diagramu. Wielkości jego elementów zostaną zmienione w podanej skali. Lupa jest skuteczna, gdy rozmiary diagramu są zbyt duże, by zmieścił się na ekranie. Aby dopasować diagram, wystarczy tylko kliknąć na następną w kolejności ikonę. Rozciągnie lub zwęży ona diagram tak, by maksymalnie wypełniał ekran. Niekiedy zostaną przez to skasowane końcówki haseł, dlatego lepiej skorzystać z opcji skalowania. Jak wiemy, Mind Map ma strukturę hierarchiczną: w samym centrum znajduje się najczęściej jego temat, na boki zaś rozchodzą się coraz bardziej szczegółowe i hermetyczne informacje. Im dalej są one ustawione, tym mniejszą są pisane czcionką - są to wyższe poziomy diagramu (hasło podstawowe leży najniżej). Ikonami +1 i -1 zmieniamy liczbę wyświetlanych poziomów. -1 redukuje poziomy, aż do samego dna diagramu. Jeśli ograniczymy wyświetlanie poziomów, zobaczymy, że przy gałęziach, które zawierają w sobie jeszcze inne "podkatalogi", pojawi się symbol strzałki. Gdy chcemy wyświetlić wszystkie poziomy diagramu, wciskamy ikonę All.

InfoMap Lite posiada ciekawą opcję dopisywania do haseł umieszczonych na gałęziach obszerniejszych wyjaśnień tekstowych. Tryb edycji uruchamiamy ikoną przedstawiającą stronę dokumentu. Pierwsze ikony symbolizują operacje dyskowe: wykreowanie nowego diagramu i otwarcie istniejącego na dysku. Następne dwie są bardziej specyficzne dla tego trybu. Przycisk z literą A oznacza zapisanie zmian w tekście komentarza, natomiast następny to opuszczenie trybu edycji bez robienia jakichkolwiek zmian. Dalsze cztery to typowe narzędzia do edycji: odwrócenie ostatniej operacji, wycięcie zazna-

dokończenie na stronie 31

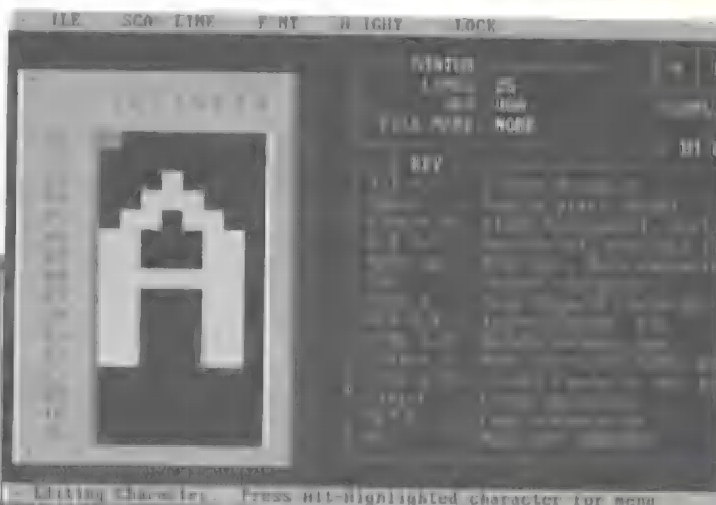


Font Mania

Szukasz nowych, inspirujących czcionek w środowisku DOS-a? A może sam masz ciekawe pomysły na zmianę ogólnie przyjętego standardu? Jeżeli tak, to Font Mania jest stworzona specjalnie dla Ciebie. Za pomocą tego krótkiego, aczkolwiek bardzo pomysłowego, programu ma możliwość donego gerowania inresujących wzorów czcionek, starczy uruchomić Font Manię, wykonać kilka przeróbek i nagrać je w postaci pliku *.com. Dalsze wykorzystanie tak przygotowanej matrycy jest bardzo proste. W momencie, gdy chcemy skorzystać z innych czcionek uruchamiamy odpowiedni plik z rozszerzeniem *.com i po chwili wygląd naszego ekranu zmienia się nie do poznania.

Oprócz podstawowej opcji nagrywania czcionek w postaci pliku gotowego do uruchomienia, program posiada także bardziej zaawansowane opcje. Możemy więc nagrać nasze wzory jako plik zawierający format asemblera, pascala lub C++. Mając tak obrobione dane, wstawiamy je w kodzie źródłowym programu napisanego w w/w językach, kompilujemy i otrzymujemy ten sam efekt. Jest to opcja bardzo interesująca dla programisty, ponieważ pozwala mu dowolnie kształtować interfejs jego programu, np.: niepotrzebne znaki w kodzie ASCII zastąpić można zaprojektowanymi przez siebie znakami specjalnymi (przyciskami, strzałkami itp.). W momencie wyjścia z takiego programu uruchomiona może być specjalna procedura przywracająca poprzednią tablicę znaków.

Obsługa Font Manii jest banalnie prosta. Z prawej strony ekranu umieszczone są podpowiedzi dotyczące tak zwanej klawiszologii, zaś z prawej



Font Mania

znajduje się aktualnie edytowany font w stosownym powiększeniu. Po wciśnięciu klawisza TAB pojawia się cała tablica ASCII. Wybieramy z niej odpowiedni znak i możemy zaczynać zabawę.

Spacją wstawiamy bądź usuwamy pojedynczy piksel. Ponieważ po każdej zmianie automatycznie dokonywane są poprawki w pamięci, niech nas nie zdziwi to, że nagle ekran programu może ulec zmianie. Zdarza się to bardzo często, szczególnie przy korzystaniu z bardziej zaawansowanych funkcji, dlatego szczerze radzę wykonać zapis typowej matrycy znaków. W razie niepowodzenia należy wgrać ją do pamięci... i zacząć od nowa.

U góry ekranu, w menu, znajdziemy opcje nagrywania na dysk w opisanych wyżej formatach plików oraz cały szereg narzędzi edytorskich, takich jak obracanie znaku, odbicie lustrzane lub zamiana całego bloku. Osobiście odradzam stosowanie opcji zmieniających wymiary znaków. Zazwyczaj prowadzi to jedynie do nieprzyjemnego spłaszczenia lub rozszerzenia ekranu. Dla karty VGA istnieje również możliwość przełączania trybów tekstowych do CGA lub EGA

Co jednak, jeśli nie mamy wlcsnych pomysłów lub czasu na projektowanie czcionek? Cóż, autor programu dodatkowo dołączył do pakietu kilka predefiniowanych zestawów znaków. Są bardzo ciekawe i - uwierzcie mi na słowo - potrafią one w znacznym stopniu zmienić typowy ekran tekstowy. Niektóre z nich są w klimacie średniowiecza, inne zaś - cyber punku. Przeważnie są zbyt męczące dla oczu, aby stanowić mogły stałe tło pod DOS-em.

W skład programu wchodzi bardzo wyczerpująca instrukcja, objaśniająca po kolei zagadnienia związane z implantowaniem czcionek do własnych programów oraz opisująca dostępne tryby najbardziej popularnych kart graficznych. Jako ciekawostka są tam umieszczone przykładowe zastosowania „grafiki tekstowej". Pozwala ona na osiągnięcie ciekawych efektów wizualnych za pomocą zwykłych znaków. Na przykład szybka zmiana znaku na inny, nieznacznie się od niego różniący, symuluje animację niewielkiego sprite'u lub, jak kto woli, duszka. W ten sposób rozrysowana jest animacja klasycznej przesypującej się klepsydry w systemie Windows.

Testowana przeze mnie nielicencjonowana wersja Font Manii nie była pozbawiona żadnych ważniejszych opcji. Warto jednak zarejestrować Font Manię, jeśli planujemy poważniejszą pracę z tym programem. Dostajemy wówczas komplet dwudziestu czterech całkiem nowych czcionek oraz kilka programów narzędziowych do obsługi pamięci i zapisanych za pomocą Font Manii danych.

Mescalito

Font Mania 2.2
Środowisko: DOS
Autor: REXXCOM Systems
Zalecenia konfiguracji: brak
Opłata rejestracyjna: 17$
Numer dysku: 4/30

dokończenie ze strony 29

czonego bloku tekstu, skopiowanie bloku tekstu do schowka i zapisanie tekstu znajdującego się w schowku. Wyszukiwanie zadanego łańcucha tekstu realizujemy ikoną trzecią od lewej, aby natomiast zastąpić tekst uruchamiamy ikonę tuż obok. Komentarze są przydatną funkcją diagramu - umieszczamy w nich wszystkie niuanse zagadnienia, dopisy, listy lub wykazy stanowiące same w sobie nierozłączną całość. Każda gałąź zaopatrzona w taki komentarz będzie oznaczona literą T (text).

Diagramy możemy wyświetlać na ekranie w dwóch formatach, przełączanych za pomocą stosownych ikon lub z menu View. Z Document Format korzystamy głównie wtedy, gdy definicje gałęzi stanowią dłuższe zdania. Są one wówczas rozmieszczone na podobnej zasadzie, co drzewo w Nortonowskim DirTree. Wszystkie poziomy są umieszczane kolejno pod sobą. Keyword Format, w przeciwieństwie do formatu dokumentowego, stosowany powinien być, gdy gałęzie wypełniają pojedyncze słowa. Diagram jest wówczas dużo bardziej estetyczny, poziomy wyższe są dalej od centralnego hasła.

Zakładam, że potrafimy już odczytywać diagram i poruszać się po nim. Aby stworzyć własne gałęzie klikamy na odpowiednich ikonach na pasku narzędzi (na prawo od tych, które zmieniają format diagramu). Pierwsza ikona służy do dopisywania nowej gałęzi w miejsce, gdzie aktualnie znajduje się kursor. Podać musimy jedynie nazwę gałęzi. Opcjonalnie wybieramy styl graficzny nowego elementu (zdefiniowane są cztery). Ciekawostka - na ekranie tworzenia gałęzi odnajdziemy możliwość połączenia z Mind Mapami zapisanymi na dysku. Jeśli klikniemy na taką gałąź, zostaniemy automatycznie przeniesieni do innego diagramu.

Mam szczerą nadzieję, że za pomocą programu InfoMap rewelacyjna technika Mind Mappingu zawita pod strzechy wielu polskich domów. Gwarantuję, że po tygodniu obcowanie z diagramami stanie się waszą obsesją.

DeSteel

InfoMap Lite 1.4
Środowisko: Windows
Autor: CoCo Systems
Zalecenia konfiguracji: brak
Opłata rejestracyjna: £ 20
Numer dysku: 4/29

SKAZANYM *na* ZAPOMINANIE

Każdy z nas miewa czasem kłopoty z pamięcią (nie mam tu na myśli RAM-u ani ROM-u). Ulatują nam z głowy numery telefonów, adresy, nazwiska, zapominamy o datach urodzin, mamy kłopoty z połączeniem nazwiska i wizerunku osoby. Nawet ci z nas, którzy dysponują ponadprzeciętną zdolnością zapamiętywania, nie są w stanie pomieścić w głowie wszystkich danych dotyczących czasem bardzo odległych znajomych. Czy jesteśmy więc skazani na ciągłe zapominanie?

Na szczęście pomyślał o nas autor programu *Winkartei*. Jego dzieło to swego rodzaju notes, w którym możemy zapisywać informacje o osobach, takie jak: imię, nazwisko, miejsce urodzenia, adres, telefon, miejsce pracy numer konta itp. Do każdej kartki w tym notesie możemy dołączyć zdjęcie oraz krótką notatkę. Wszystko podane jest w typowym dla *Windows* sosie: komunikacja z komputerem przy pomocy okienek oraz ikon, obsługa myszki, system rozwijanych menu itp. Nauczenie się obsługi programu przychodzi łatwo i nie wymaga długiego czasu, mimo że powstał w języku Goethego i Kanta. To duża zaleta w programie adresowanym do użytkownika, który może nie mieć ochoty na wielogodzinne „rozgryzanie" sposobu obsługi zwykłego notatnika. Oprawa graficzna jest oparta na sprawdzonych windowsowych wzorach i przyjemna dla oka. Wadą jest niezbyt płynne wyświetlanie kursora myszki, który w wyraźny sposób pulsuje. Zauważyłem też, że program często w wyniku błędu, wychodzi do aplikacji, z poziomu której został wywołany. Nie są to poważne niedociągnięcia i być może zostaną wyeliminowane z kolejnych wersji.

Po tym trochę przydługim wstępie pora przejść do sedna sprawy, czyli opisu niektórych możliwości Winkartei 1.2. Po pierwsze pozwala on na tworzenie baz danych (czyli notesów), zapamiętywanie i otwieranie już istniejących, usuwanie niepotrzebnych, łączenie i zmianę nazwy. Możemy także dokonywać importu i eksportu danych do i z innych aplikacji. Oczywiście, interesujące nas pojedyncze karty lub całe zestawy kart możemy łatwo wydrukować. Drugą grupę stanowią opcje pozwalające na swobodne poruszanie się w gąszczu danych, takie jak wyszukiwanie podanego imienia, nazwiska, nazwy firmy lub numeru konta, czy też sortowanie kart według wyżej wymienionych cech. Mamy także do dyspozycji wygodne mechanizmy przeglądania danych zgrupowanych w tabelach.

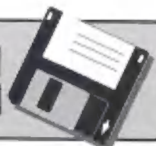
Tym, co czyni Winkartei 1.2 atrakcyjniejszym od innych tego typu programów, jest niewątpliwie możliwość dołączania do kart obrazków w formacie GIF. Wybierając z menu opcję *wingif* uruchamiamy program o tej samej nazwie, pozwalający pobawić się wejściowym obrazkiem przez wykonanie kilku prostych przekształceń. Niby nic, a cieszy. To ostatnie stwierdzenie jest zresztą w przypadku tego programu ogólnie słuszne - Winkartei jest tylko tym, czym jest, czyli prostą, lecz dobrze zrobioną bazą danych. Czy to mało? Na to pytanie musisz sam odpowiedzieć, czytelniku, wysyłając (bądź nie) po półmiesięcznym namyśle 40 DM na konto autora.

M.K.

Winkartei 1.2

Środowisko: Windows
Autor: Dirk Broneske
Zalecenia konfiguracji: brak
Opłata rejestracyjna: DM 40
Numer dysku: 4/32

Jak zamienić Ą na ą



Odwiecznym problemem, z których spotykają się użytkownicy komputerów w naszym kraju, jest brak standardu polskich liter. Od „zawsze" panowała w tej dziedzinie jedna zasada: co firma, to odmienny sposób kodowania polskich znaków. Co prawda Microsoft, nie chcąc wikłać się w nasze krajowe przepychanki, sam narzucił wszystkim słynną 852 stronę kodową, ale stare nawyki i przyzwyczajenia nie poddają się tak szybko. Czy jeżeli używałeś do tej pory Mazowii, to musisz zmieniać swoje przyzwyczajenia? Nie, wcale nie musisz. Jeżeli piszesz używając Mazowii, a pragniesz swój tekst oddać wielbicielowi MS Windows, powinieneś sięgnąć po Multi Language Fish Konwerter. Ten niewielki program pozwala na konwersje pomiędzy siedmioma standardami:

1. MS Windows 2. CodePage 852
3. Mazowia 4. DHN
5. CSK 6. HERKULES
7. podobne narodowe

W jaki sposób zastosować nasz konwerter? Nic trudnego - by to udowodnić, a zarazem ułatwić poznanie toku postępowania, podaję poniżej przykład. Przetwarzamy tekst (plik *proba.txt*) napisany pod MS Windows, tak by polskie litery mógł zobaczyć zwolennik standardu DHN:

FMLANG 1 4 <proba.txt> nowy.txt

Cyfry określają rodzaj używanego standardu (wejściowy to 1, czyli MS Windows, natomiast cyfra 4 oznacza nakaz konwersji do standardu DHN), *proba.txt* to nasz plik wejściowy przekonwertowany do pliku o nazwie *nowy.txt*. Oczywiście, powyższe nazwy zbiorów tekstowych są umowne i w rzeczywistości mogą brzmieć zupełnie inaczej. Na zakończenie dwie uwagi. Proszę pamiętać, by nazwę pliku źródłowego **zawsze** podawać w nawiasach ostrych! Konwerter może mieć kłopoty z przekształceniem tekstu pisanego w różnorakich edytorach tekstu. By uniknąć tego rodzaju problemów, tekst przetwarzany powinien być „czysty", tzn. pisany np. pod edytorem z Norton Commander'a (jeśli używasz MS Windows, to skorzystaj z usług Notatnika).

(jur)

Multi Language Fish Konwerter

Środowisko: DOS
Autor: Piotr Trzcionkowski
Zalecenia konfiguracji: brak
Opłata rejestracyjna: brak (public domaine)
Numer dysku: F:\

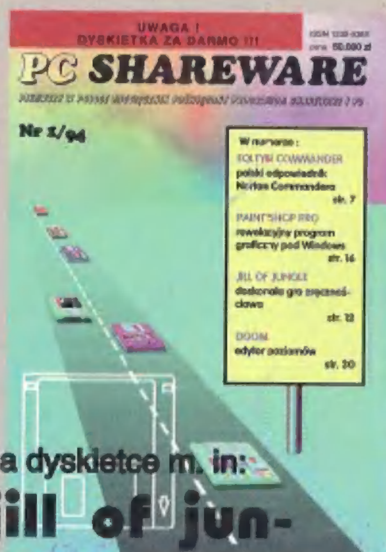
NASZE RECENZJE

W moje ręce wpadły ostatnio dwa rewelacyjne pakiety programów shareware na CD. Oba stworzyła firma MICROFORUM z Toronto, dlatego też pozwoliłem sobie na wspólny opis obu zestawów. Pierwszy zestaw to „**OVER 1000 GAMES**" - dwie płyty kompaktowe, które znajdziemy w pudełku, zawierają gry i jeszcze raz gry. Płyty stanowią przegląd wszelkich programów rozrywkowych od Pac-Man'a i Space Invaders, aż do gier najnowszej generacji (DOOM, SANGO FIGHTER, HOKUS POKUS itd.). Nie wiem, jakiego typu gry preferujesz, drogi czytelniku, lecz mogę Cię zapewnić, że jest mało prawdopodobne, byś nie znalazł minimum kilkudziesięciu interesujących tytułów. Ułatwieniem jest podział gier wg typów: karciane przygodowe, akcji, dla Windows, ... (w miejsce kropek wstaw interesujący Cię typ gier). Jako premię dołożono ogromną ilość najnowszych „grających" dem gier komercyjnych. Drugi zestaw to „**OVER 1000 WINDOWS PROGRAMS**" - w pudełku znajduje się instrukcja i dwa krążki CD. Programy podzielono na siedem grup: sieciowe, narzędziowe, finansowe, gry, graficzne, multimedialne, teksty, inne. W poszczególnych grupach wyodrębniono dodatkowo po kilka działów. Na przykład w grupie *multimedia* znajdziemy: animacje, dźwięk, narzędzia oraz video. By nie zagubić się w tych gigabajtach programów, mamy program obsługujący obydwie płyty, który instalujemy i obsługujemy, oczywiście pod Windows, przy pomocy myszki lub klawiatury. Od ponad trzech tygodni przeglądam te płyty i nie widziałem nawet dziesięciu procent programów! Co najważniejsze – programy są i ciekawe, i nowe (większość to produkcje z 1995 roku!).



Wydawca: MICROFORUM, Kanada 1995
cena 62 zł (za każdy zestaw)

jeszcze do nabycia



na dyskietce m. in:

jill of jungle . convert it . brix . paint shop pro . electronoid



na dyskietce m. in:

compact disc manager . game wizzard . max dir . randot . slicks . strip poker . windows commander . zipdisk



na dyskietce m. in:

calculator . clean up . lsize . chomp . taipei . mario bros . save our pizzas . time & chaos . teleinfo

Numer poprzedni do nabycia w siedzibie redakcji lub za zaliczeniem pocztowym - cena 5zł (50 000 st. zł)

już wkrótce

PC SHAREWARE

Nr 4/95

W numerze m. in.:

PAINT SHOP PRO 3.0 - ciąg dalszy

SŁOWNIK ANGIELSKO - POLSKI

YOUNG PICASSO - program graficzny dla dzieci

SMART ADRESS - baza dla każdego

OBJECT ORGANIZER - jak z Windows 3.1 zrobić Windows '95